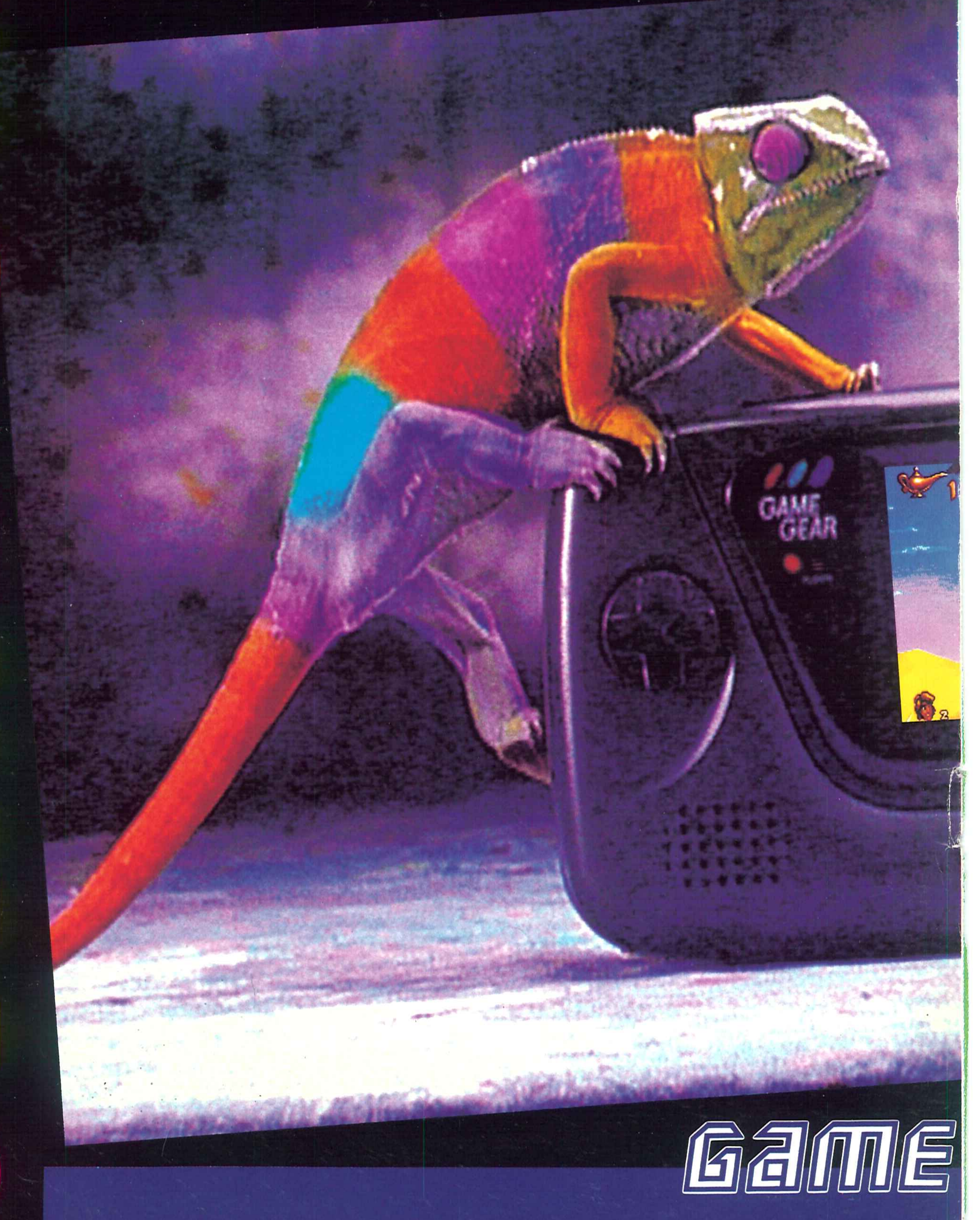

Año IV Número 35 - 350 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA IN... ...OS PARA CONSOLAS
En este número:
¡GRATIS LAS 3 POSTALES MÁS CONSOLERAS!
REPORTAJE 21 PÁGINAS
CONOCE ¡YA! TODAS LAS NOVEDADES QUE VIENEN
¡¡REGALAMOS 10 MD 32X!!
La fiebre Picapiedra, pronto en tu consola
THE FLINTSTONES
HOBBY PRESS
8 414090 100168
00035


GAME
GEAR

¡LO en COLORES!

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.



La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan a verlas venir con un triste tono. La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento. La que puedes convertir en tu T.V. privada, o las que te privan de cualquier extra. La que suena de lujo con 4 canales en estéreo o en las que oir algo, ya es un lujo. Ante la duda, no te la juegues. ¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.



LA LEY DEL MAS FUERTE





SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz, David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

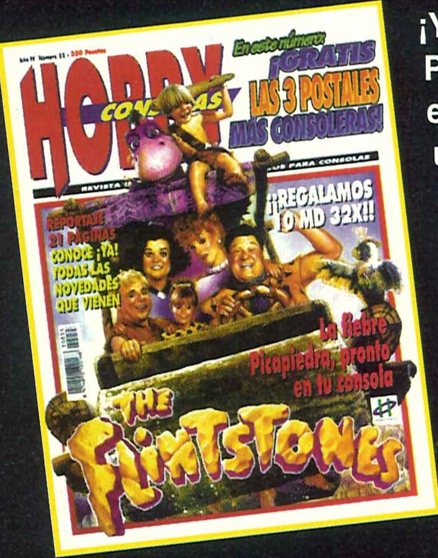
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: THE FLINTSTONES

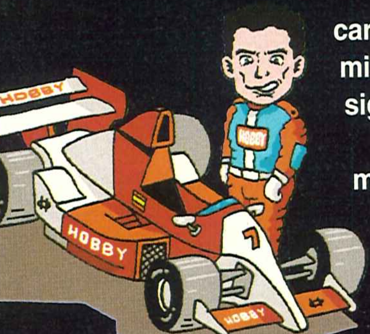


¡Yabadaba Douuu! ¿Qué?, ¿os suena, verdad? Pues idos preparando, porque los Picapiedra están decididos a que no deje de hablarse ni un sólo momento de ellos, y aparte de inundar las pantallas de todo el país, van a hacer lo propio con las consolas. Así que id haciendo un hueco en vuestra habitación para Pedro y compañía, porque muy pronto estarán con todos vosotros. Y por eso les dedicamos nuestra portada y un suculento reportaje en el interior. Para que digáis aquello de ¡¡¡Wilma, abre la revista!!!

NUESTROS EXPERTOS

LOLOCOP

No hay nada mejor que estar sentado jugando a tu cartucho favorito mientras el calor sigue cayendo a plomo en el mundo exterior. Sobre todo si es «Mario Andretti Racing».



CRUELA DE VIL

El espectáculo está asegurado con el Mega CD y una pequeña maravilla titulada «Yumeni Mistery Mansion», el juego más alucinante que hemos visto para formato compacto. Los ambientes más fantasmagóricos para una historia de miedo.



TENIENTE RIPLEY

Pensaba que la consola iba a estallar en mil pedazos ante la sorprendente exhibición de golpes, llaves y movimientos especiales de sus 16 luchadores. Los cuarenta megas de «Super Street Fighter II» para Mega Drive me han llevado al nirvana jugón.

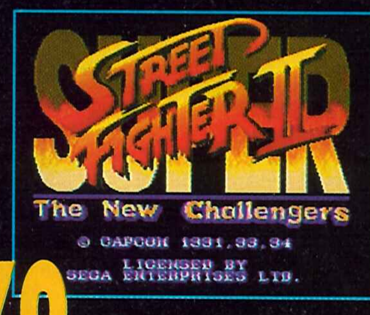
BOKE

Esta imagen con los gayumbos a rayas blancas y rojas no es la nueva equipación del Atlético de Madrid, sino el súper poderoso traje tras el que se esconde uno de los compañeros de Spiderman y Venon en «Maximun Carnage» para Super Nintendo.

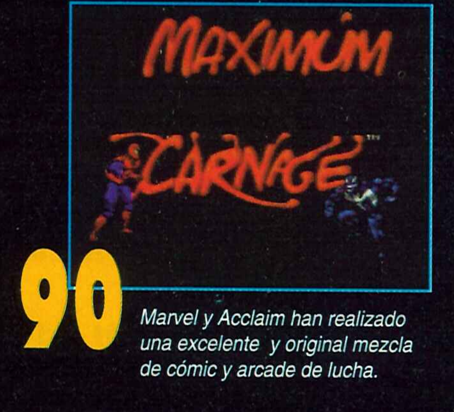


Año IV- Nº 35- Agosto 1994. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO



70 Te descubrimos todos los secretos del mejor programa de lucha del momento. ¡increíble!.



90 Marvel y Acclaim han realizado una excelente y original mezcla de cómic y arcade de lucha.



108 El que fuera durante muchos años "Capo della pista" vuelve a toda velocidad para Mega Drive.



112 La aventura interactiva para Mega CD que mejor ha reflejado un ambiente de miedo y terror.

PREVIEWS



La apuesta más fuerte de Nintendo para sus 16 bit estará pronto haciendo las delicias de sus incondicionales. Cuatro páginas que te transportarán al fantástico mundo donde Samus Aran luchará contra el Cerebro Madre.

REPORTAJES

el Sensor

La sección más mordaz de Hobby Consolas sigue reflejando vuestras quejas y también vuestras felicitaciones. El Sensor sigue sacándole los colores a los temas más candentes del mundillo de las consolas. Y no nos queda más remedio que felicitaros porque cada vez sois más agudos en vuestras apreciaciones y opiniones. Se nota que estáis más enterados que nunca de lo que pasa por ahí y sabéis distinguir perfectamente lo que queréis y lo que es inaceptable. Si seguís así, El Sensor va a figurar entre las secciones más "peligrosas" de toda las revistas del sector.

MOLA



• El título del primer juego de Project Reality: "Killer Instinct"

Tú lo has dicho, no nosotros. Por cierto, nuestro "dire" ha tenido el privilegio de verlo ya en Chicago y dice que, aparte del nombre, el juego es una pasada...

• La revolución en videojuegos que se va a producir en el 95.

¡Estamos ya todos tirándonos de los pelos!

• La invasión del manga en los videojuegos.

Sobre todo si te gusta el manga... ¡y los videojuegos!

• Todo lo relacionado con Street Fighter II.

Aunque parezca el cuento de nunca acabar.

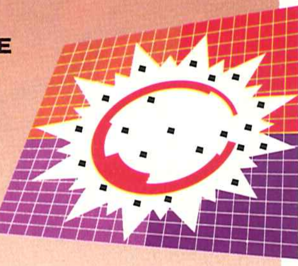
• Que através de la revista hayáis hecho llegar hasta nosotros otras diversiones como los magas o el rol.

No sólo de consolas vive el hombre...

• Las vaciones, vacaciones y vacaciones: tres meses.

Serán algunos los que tengan esa suerte, porque lo que es nosostros...

LA FIEBRE CONSOLERA QUE SE VIVIÓ EN EL C.E.S. DE CHICAGO



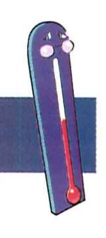
Fue una auténtica pasada. Nunca habíamos visto nada igual. Sin duda las consolas y los videojuegos en general están de moda y cada día son más y más las compañías que se intentan introducirse en este apasionante mundillo. Este tema, pese a quien pese, va a dar mucha guerra durante un montón de tiempo.
El hecho de que a nombres como Nintendo, Atari, Philips, Commodore o Sega -por cierto, esta última inexplicablemente no asistió a la feria de Chicago-, se le hayan unido con gran ímpetu otros como Sony o Panasonic, nos hace pensar que la diversión la tenemos asegurada durante muchos, muchos años. Así pues, nos mola que la pasión por las consolas se vea aumentada por acontecimientos como este sensacional Consumer Electronic Show, (C.E.S. para los amigos...) Por cierto, seguro que también os va a molar el amplio reportaje que os hemos preparado con todo lo que aconteció en la feria...

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Bulma (Madrid). Fernando Vázquez (Asturias). David Cruz (Valencia). Eugenio García Clavijos (Albacete). Guillermo Herráez (Salamanca). Antonio Escudero Ramos (Madrid). Eduardo Brenes (Madrid). Javier Fernad Quintana (Madrid). Diego Veralli (Barcelona). Miguel Angel Morón (Barcelona). Alejandro García Rodríguez (Granada). Guillermo Jullá (Baleares). José Javier Estrada (Almería). Joan Caba (Barcelona).

Si queréis participar, envuiad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

NI FU NI FA



• Ciertas opiniones que aparecen en Tribuna Abierta.

Lo bueno de esa sección es que todas las opiniones valen.

• La falta de originalidad de la mayoría de los juegos.

Y eso que dicen que en momentos de crisis se agudiza el ingenio.

• Que no hay Dragon Ball para Game Boy.

Ni S.F.II, ni Ranma, ni Star Wing... como nos pongamos así...

• Los juegos que sacan para NES.

Pocos y, en ocasiones, mediocres.

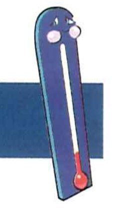
• Que haya otras revistas que pierden páginas poniendo secciones para desprestigiar a H.C.

No desprestigia quien quiere, sino quien puede.

LA REACCIÓN DE ALGUNOS LECTORES ANTE EL ASUNTO "FAMILIA SANDOVAL"

La verdad es que nos hemos quedado sorprendidísimos ante el auténtico alubión de cartas que han provocado las opiniones manifestadas por la supuesta "Familia Sandoval" en la cada día más polémica Tribuna Abierta. Sinceramente, cuando decidimos publicar la primera carta remitida por el ya mítico Cuqui Sandoval, no pensamos que la cosa pudiera llegar a estos extremos en los que muchos de vosotros, presas de la ira, habéis arremetido con todo tipo de insultos y amenazas contra este peculiar clan albaceteño. Amigos, de verdad, tomaros las cosas con más calma y, sobre todo, con mucho más sentido del humor. Pensad que las cosas no siempre son como parecen, y que el sarcasmo y la ironía son, en muchas ocasiones, las mejores armas para critricar una situación. Por supuesto que todas esas cartas son pura broma, pues estamos seguros de que realmente no pueden existir en el mundo unos personajes tan despreciables como los que se nos presentan bajo el pseudónimo de la familia Sandoval. Además, si existiera gente tan estúpida, seguro que no leería Hobby Consolas...

NO MOLA



• El tiempo que tendremos que esperar hasta que salga la nueva generación de consolas.

Que va, hombre, si ya están a la vuelta de la esquina...

• Que traten de colarte cuartas, quintas y decimoséptimas partes de juegos que son todos iguales.

Si puntuáramos la originalidad, en muchas ocasiones no se pasaría de 0'5.

• Que la Tribuna esté convirtiéndose en un cachondeo

.Será porque quienes escriben son unos cahondos. Además, tampoco nos gusta ponernos demasiado serios.

• Ni Lolocop, ni Boke, ni Cruela de Vil, ni la Tte Ripley.

Para qué te compras Hobby Consolas ¿para leerte el Sumario?

• Que en la Tribuna del número 34 os hayan acusado de estar comprados por Sega y Nintendo y no lo hayáis desmentido. ¿Cómo fiarnos de vosostros?

¿De verdad puedes creer que estamos vendidos a Sega y a Nintendo? ¿A la vez? ¡Sería la primera vez que se ponen de acuerdo en algo!

• Los juegos buenísimos que resultan ser facilísimos.

Una suerte para los novatísimos y una desgracia para los jugonísimos.

La "bajón" que experimentan los juegos en el verano.



Frente a la fuerza con que se mueve el mercado consolero en otras épocas del año, el verano siempre resulta un punto muerto. Los lanzamientos de los buenos juegos se retrasan hasta el otoño y los que salen, que son pocos, resultan ser en su mayoría cartuchos de "relleno" y carentes de interés. Pero hay que reconocer que, aunque que tener un par de mese sin juegos es algo que no mola nada de nada, peores cosas se han leido en esta sección.

En Pantalla

La llamarada de la selva, ahora en la Super

«JUNGLE STRIKE»

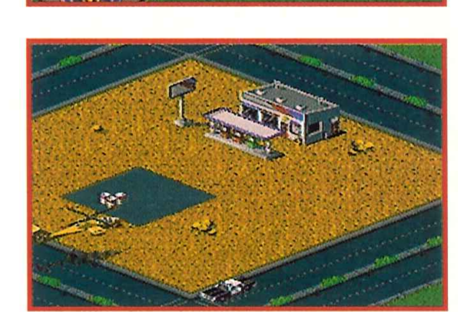
Si algún "megadrivero" se había pasado de listo sacando pecho antes de tiempo por la posesión en exclusiva de «Jungle Strike», que se vaya desengañando, puesto que la genialidad **creada por Electronic Arts** va a ser pronto **convertida a Super Nintendo por Gremlin,** y llegará a nuestro país **entre los meses de noviembre y diciembre.**

La Guerra del Golfo se ha acabado, pero las fuerzas contrarias al nuevo orden mundial se han trasladado a la selva para atacar impunemente a los defensores de la ley. Aunque el malvado **general Kilbaba** ha muerto, su hijo ha heredado todas sus "cualidades". Para colmo, este indeseable está sediento de venganza, y se ha adueñado del mortífero arsenal de su padre.

Por otro lado, **Carlos Ortega** es el causante de las desgracias de medio mundo, ya que controla las principales redes del tráfico de drogas y tiene a sus órdenes un verdadero ejército de mercenarios. Pues bien, estos dos tipejos han unido sus fuerzas para **planear un ataque nuclear contra los Estados Unidos**. Y vuestra misión, por supuesto, será desbaratar sus planes y poner las cosas en su sitio. Para ello podréis **elegir entre cinco copilotos y cuatro vehículos de ataque (helicópteros Comanche, un caza invisible, un aerodeslizador y una moto de asalto)**, cada uno con su imponente arsenal de armas de la última generación.

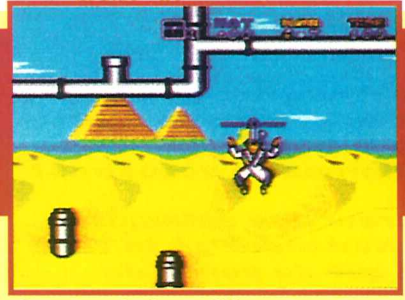
A los desconfiados tendremos que decirles que **esta versión de Super Nintendo no es una simple conversión de la que ya hizo furor en Mega Drive.** A decir de los programadores de Gremlin, se han mejorado tanto los gráficos como el sonido, e incluso los elementos del juego. Así, a lo largo del mismo recorreréis diversos escenarios que podréis examinar **mediante los mapas vía satélite,** hasta completar un total de **8 campañas con más de 30 misiones.**

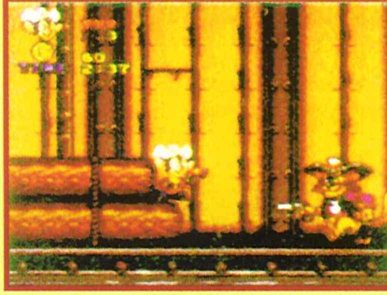
JUNGLE STRIKE
THE SEQUEL TO DESERT STRIKE





HUDSON ZUMBA DE NUEVO


«Inspector Gadget» SN


«American Tail Fievel Goes West» SN


«Super Adventure Island II» SN

Después de unos meses de silencio, la firma británica nos va a dar mucho que jugar con cartuchos como **«Adventure Island II» para Game Boy,** que tendrá su correspondiente versión **en Super Nintendo** bajo el título de **«Super Adventure Island II».** En esta nueva entrega de la serie, se incluyen algunos elementos de rol que vienen a completar un clásico de la adicción.

A lo largo de este verano, también saldrá en Estados Unidos **«An American Tail - Fievel Goes West» para Super Nintendo**, en el que Fievel tendrá que salvar a su familia del malvado gato R.Waul allá en el lejano Oeste.

Por otra parte, los aficionados al béisbol tendrán una ración de su deporte favorito con **«MLBPA Baseball» para la misma consola**, con la posibilidad de conectar el **Multitap para 4 jugadores**. Este mismo artilugio también se podrá utilizar con el esperado **«Super Bomberman 2»**, una nueva edición del artificiero más famoso del videojuego. Otro clásico que se estrenará **en Super Nintendo** es PC Kid con **«Super Bonk's Adventure».**

Y hablando de mascotas, hay una que promete arrasar con la pana, y es el **«Inspector Gadget» para Super Nintendo**, que, esperemos, pronto llegue a España. Tampoco convendría perder de vista una curiosa novedad, y es el primer cartucho de **volley-playa para la Super: «Dig & Spike»,** con chicas despampanantes y un inconfundible aire a lo "Vigilantes de la playa".



"Tribal Tap" para Super Nintendo

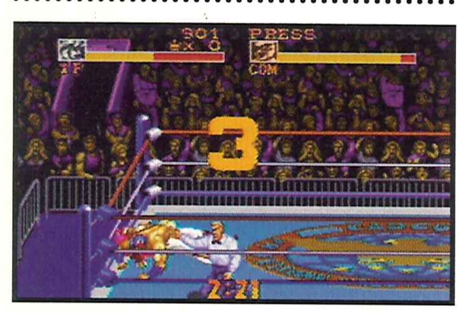
JUEGA CON TODA TU TRIBU



Ya podéis adquirir en vuestra tienda habitual el nuevo **periférico para Super Nintendo.** Se trata de un ingenio llamado **"Tribal Tap"** que, empleando el mismo sistema del ya conocido "Multitap", **permitirá jugar hasta a seis personas a la vez. Arcadia** se ha encargado de su distribución en nuestro país, y ya lo podéis encontrar al asequible precio de **3.990 pesetas**. Así que ya no tenéis excusa para invitar a vuestros amigos a casa para echar una partidita.

«Saturday Night Slam Masters» para Super Nes

LA LUCHA LIBRE AMERICANA MÁS CONTUNDENTE

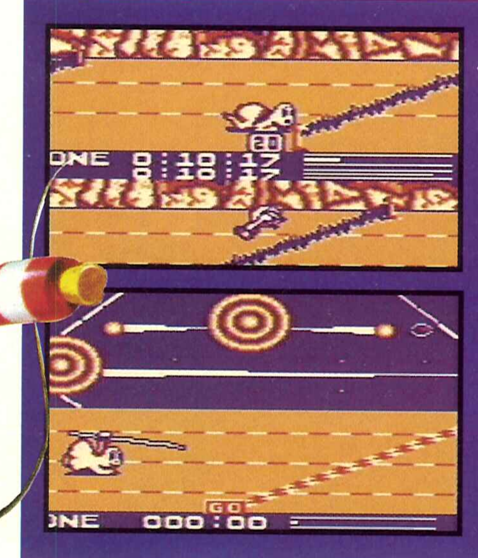




Los enfrentamientos uno contra uno, o dos contra dos, serán los protagonistas de **«Saturday Night Slam Masters»** (en Japón saldrá a la luz con el nombre de **«Muscle Bomber»**), el penúltimo cartucho de **Capcom para los 16 bits de Nintendo** con el wrestling como tema central. Hasta diez luchadores os deleitarán con una gran variedad de golpes especiales, dentro de este cartucho de **24 megas** que **Arcadia** distribuirá **a partir de octubre.** Como dato curioso, **Haggar,** el conocido protagonista de la saga «Final Fight», será uno de los luchadores

Ocean organiza la "Alienpíada" en Game Boy

«ALIEN OLYMPICS»



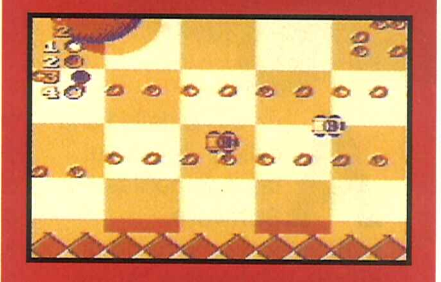
Cuando aún tenemos frescos los recuerdos de los últimos Juegos Olímpicos de Barcelona, **Ocean** se ha propuesto organizar una **Olimpíada intergaláctica** con los más aberrantes participantes que os podáis imaginar. El año elegido es el **2044**, y la sede es **la portátil de Nintendo.**

Para poder derrotar a todos esos temibles rivales, tendréis que aprovechar al máximo vuestras habilidades, ya juguéis contra la máquina o contra un amiguete, terrícola por supuesto. Entre las delirantes pruebas de este certamen, se incluye **el salto con láser, el lanzamiento de sable o el vuelo con barra,** hasta un total de **15 alienígenas modalidades.**

«Micromachines» para Game Boy, en septiembre

COMO ANILLO AL DEDO

El super divertido programa de **Ocean, «Micromachines»**, ya tiene confirmado su lanzamiento **para el mes de septiembre en su versión Game Boy.** En su paso a la portátil de Nintendo **conservará todos los modos de juego** aparecidos en versiones anteriores, los circuitos mantendrán todos los detalles que han hecho de ellos un sinónimo de calidad, con **gráficos de extraordinaria nitidez**, y podrás disfrutar de **16 trazados diferentes y de ocho modelos** de vehículos distintos.

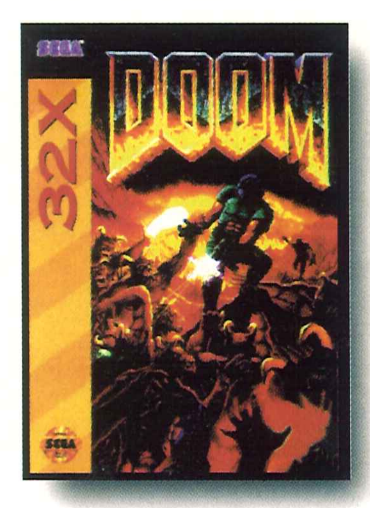


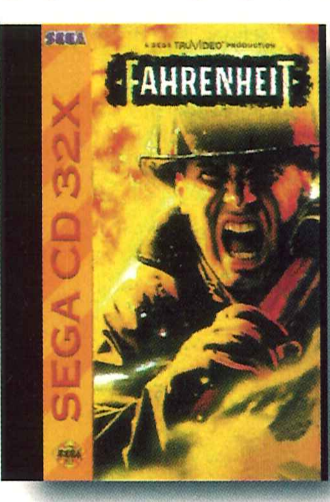
Primer concurso de fotografía SEGA-HOBBY CONSOLAS

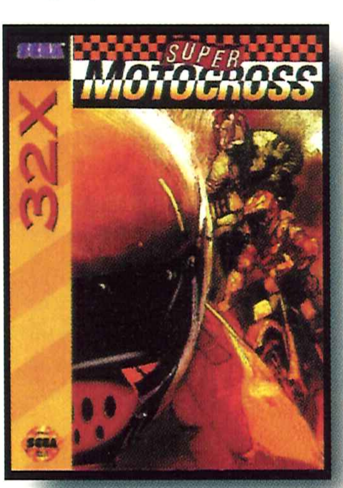
INMORTALIZA LAS VACACIONES DE TU GAME GEAR

Cuando hagáis las maletas no os olvidéis de vuestra Game Gear y de una cámara de fotos, porque aún estáis a tiempo de **participar en el concurso de fotografía** que hemos organizado **en colaboración con Sega**. Sólo tenéis que enviarnos, **antes del 10 de septiembre,** una fotografía (con vuestro nombre, dirección y teléfono) que nos muestre **dónde habéis llevado vuestra portátil de Sega este verano.** Y podréis ganar un montón de premios.

En Pantalla









«Virtua Racing», lanzamiento estrella

MD-32X se confirma en el mercado del videojuego

Aún no ha salido a la calle y ya tiene a **las compañías de Software realizando conversiones de sus principales títulos.** No podían funcionar mejor las cosas para un nuevo soporte como el **Mega Drive 32X.** Hasta **principios del mes de diciembre** no se encontrará en las tiendas especializadas españolas, pero ello no es óbice para que **Sega** os adelante los primeros juegos.

La oferta será de gran calidad y extensión, superando las expectativas de los más exigentes aficionados. Racing games, plataformas, simuladores y aventura tendrán cabida entre los circuitos de esta doble **computadora Hitachi de 32 bit con una velocidad de proceso a 23 MHz/40 MIPS.**

A continuación os ofrecemos una pequeña sinopsis de los **seis cartuchos pioneros** para Mega 32X:

-«**Virtua Racing**». Una versión con tres vehículos para elegir y seis circuitos diferentes.

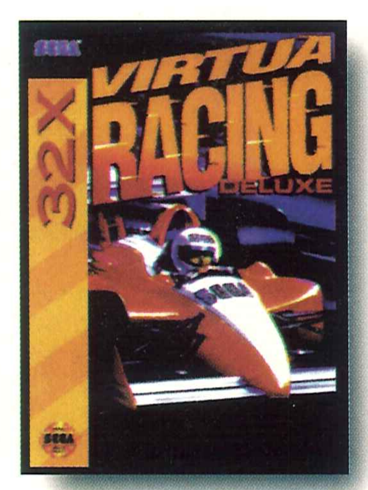
-«**Star Wars**». Simulador arcade con gráficos poligonales y 24 megas.

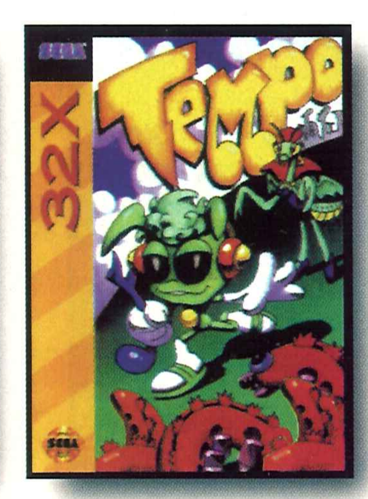
-«**Doom**». Impresionante aventura por los infiernos más premiados en certámenes internacionales.

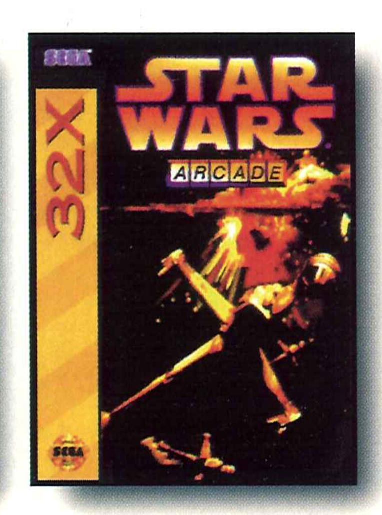
-«**Fahrenheit**». Permitirá combinar Mega Drive 32X y Mega CD. Mezcla explosiva.

-«**S. Motocross**». Dos perspectivas para tres modelos de motos diferentes.

-«**Tempo**». Arcade de plataformas con personajes muy originales.



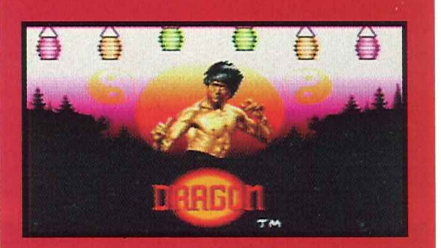




Nuevos escenarios para Bruce Lee

MASTER Y GAME GEAR TENDRÁN SU VERSIÓN DE «DRAGON»

Dragon, la película **sobre la vida de Bruce Lee,** también ha servido de inspiración para programar sendos cartuchos **para Master System y la portátil de Sega.** A diferencia de la versión para Mega Drive, no se tratará de un arcade de lucha uno contra uno, sino de una **mezcla de beat'em up y plataformas** con escenarios basados en los que aparecen en la producción cinematográfica. Según nos ha confirmado **Virgin, octubre** será el mes elegido para su **lanzamiento en Europa.**



«Double Dragon»

UN JUEGO DE PELÍCULA

O mejor dicho, la película de un juego que ha arrasado literalmente en las consolas, y que ya va en Estados Unidos **por su quinta parte para Super Nintendo, Mega Drive y Jaguar.** La industria del cine no podía seguir más tiempo ajena al fenómeno **«Double Dragon»**, y así la productora **Gramercy Pictures** se ha encargado de rodar **un film basado en el juego,** que se estrenará el próximo **4 de noviembre** en Estados Unidos.





TE VAS



Nintendo

Nintendo España, S. A.

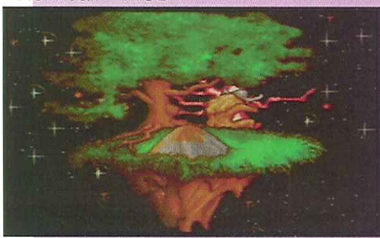
En Pantalla

JVC SE "ENROLA" CON EL CD



«Dungeon Master II» MCD


«Heimdall» MCD


«Heimdall» MCD

La firma **JVC,** hasta ahora más conocida por sus cartuchos de «La Guerra de las Galaxias» para Super Nintendo, parece que está entrando con paso firme **en el formato Mega CD**. Después de asombrar a medio mundo con las primeras imágenes de **«Rebel Assault»**, se va a dar una pasadita por el **género del rol** y nos va a deleitar con juegos como **«Heimdall» y «Dungeon Master II: Skullkeep»**. En el primero, tendréis que recuperar las armas más poderosas de los dioses, de manos del malvado Loki. Os esperan tres mágicos mundos llenos de problemas de inteligencia, que recorreréis mediante el **sistema clásico de "apuntar y pinchar"** tan conocido en los formatos de ordenador. Asimismo podréis comerciar, dialogar y realizar las acciones propias de este tipo de juegos.

Por su parte, «Dungeon Master II» es una atractiva aventura muy **apropiada para los principiantes en el género del rol**, sin que por ello los expertos vayan a sentirse decepcionados. En ella, Torham Zed viaja al encuentro del Tío Mylius y su máquina de explorar planetas. Nuevamente tendréis magia y mapeados que pondrán a prueba vuestra capacidad de deducción.

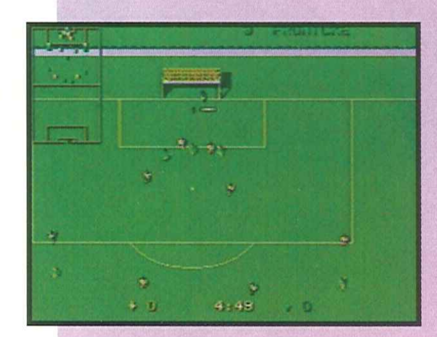
TRADEWEST: DRAGONES Y MAMPORROS





Ya dice el viejo refrán que no hay quinto malo. Y buena prueba es la **quinta parte de la clásica serie «Double Dragon»**, que pronto va a salir en EEUU **para Super NES, Mega Drive y Jaguar,** con algunas novedades. La más importante de todas es que el juego va a consistir en una **lucha uno contra uno al más puro estilo «Street Fighter»,** con cuatro modalidades: **torneo, combate "versus", misión y demostración de combate.** Si a eso unimos sus cuatro niveles de dificultad, sus 12 personajes y su opción de dos jugadores, podemos asegurar que nos encontramos ante un bombazo.

VIRGIN MARCA SU «GOAL»



De la mano de **Dino Dini,** el genio que está detrás del inolvidable «Kick Off» para ordenadores, llegará pronto **a Mega Drive y Super Nintendo «Goal».** En el cartucho de **Virgin** podréis regatear y pasar el balón como en la vida misma, y además se ha incorporado una técnica por la que se puede **dirigir la pelota nada más tocarla.** Además, se han introducido **cuatro tipos de campo** (Wembley incluido), **dos posibles perspectivas** y **80 equipos** de todo el mundo.

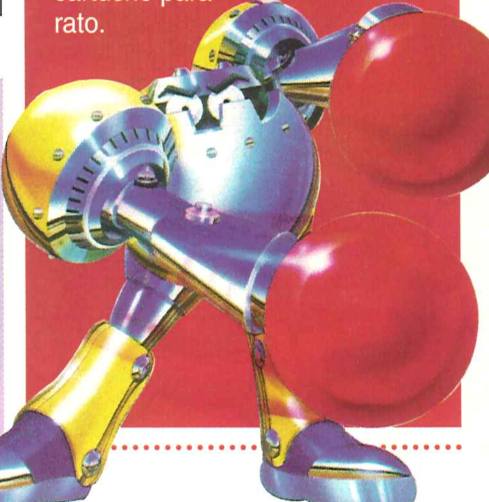
S.C.I. y su mascota en las 16 bit «MR. TUFF»





Sales Curve Interactive (S.C.I.) está preparando el lanzamiento **a finales del verano** de **«Mr. Tuff»,** un tipo duro y cibernético donde los haya, que dará rienda suelta a toda su fuerza **en Super Nintendo y Mega Drive.** Se trata de un androide cuya única afición consiste en **reducir a escombros los edificios de su ciudad,** que deberá hacer frente a una invasión alienígena.

El juego estará compuesto de **40 niveles** distribuidos a lo largo de **6 islas**, cada una de ellas con un número determinado de edificios que hay que derribar. Como "jefe de fin de fase" tendréis que destrozar **la casa que alberga al androide más salvaje del nivel.** Con ese adictivo argumento y una calidad técnica despampanante, os podemos asegurar que tendréis cartucho para rato.



SI
TE QUEDAS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendo España, S. A.





















Fighter's History

Combates a dos bandas

Este cartucho ha salido al mercado del Sol Naciente envuelto en la polémica. ¿La razón? Capcom ha puesto una demanda a **Data East** por lo que considera **un plagio evidente de «Street Fighter».** El caso es que este arcade de lucha **para uno o dos jugadores simultáneos** tiene tres modos de juego: **CPU Battle** (torneo frente a la computadora), **Versus** (dos jugadores simultáneos) y **Survival** (competición por equipos de cinco luchadores), **nueve combatientes** (uno de ellos una chica) y dos enemigos más para el modo CPU Battle.

Con **cinco niveles de dificultad, opción de tiempo ilimitado, dos velocidades de movimientos y la posibilidad de elegir handicap,** «Fighter's History» resulta un buen cartucho de lucha. Aunque por movimientos especiales y caracterización de personajes, deja dudas sobre su similitud con el juego ya mencionado.



La calidad gráfica, con detalles muy coloristas, de "Fighter's History" es uno de sus argumento para competir con el mismísimo "Street Fighter".









Además de los nueve luchadores, también se pueden elegir los escenarios.

Consola: Super Nintendo

Compañía: Data East

Megas: 20

Antecedentes: «Street Fighter» y «Art of Fighting», aunque por el tema (arcade de lucha uno contra uno) también pueden nombrarse el «Mortal Kombat», «Tuff'e Nuff» e incluso «Clayfighter».

Masked Rider ZO

Aventura de película



Los diferentes monstruos a los que se enfrentará Masked Raiden son todo un alarde de imaginación.

Consola: Mega CD

Compañía: Sega

Megas: No proCD

Antecedentes: Títulos como «Time Gal» o «Road Avenger», que tienen la misma mecánica basada en una interacción rápida sobre los movimientos. También las películas niponas de ciencia ficción.

Los productores norteamericanos de cine no son los únicos que han decidido pasarse al campo del compacto para la creación de **videojuegos basados en imágenes digitalizadas en movimiento.** Los japoneses, con una completa infraestructura cinematográfica y los mejores expertos en software, cuentan ya con un buen número de **aventuras gráficas para soporte CD basadas en imágenes reales.** Una de las más conseguidas es «Kamen Riders ZO», en la cual **este héroe nipón se enfrenta con varias representaciones de un monstruoso personaje.**

El juego posee un guión muy interesante y una mecánica no menos atractiva, ya que para intervenir en el juego se deben utilizar **tanto el botón de dirección como los A, B y C del pad.** Además, cada cierto tiempo **se puede elegir entre distintas formas de continuar** la historia.



Los iconos que aparecen en el centro de la pantalla indican que boton pulsar.





Spunky's Dangerous Day

Para plataformearse de risa





Cuatro fases, didividas en varias subfases habrán de recorrer Rocko y Spunky.

Desde Japón, vía Estados Unidos, se prepara el lanzamiento de un cartucho con **dos personajes muy peculiares como protagonistas, Rocko y Spunky.** El primero es **un simpático wallaby** (canguro pequeño) y el segundo **su perro mascota**. Ambos vivirán un día lleno de problemas en el que será necesario **adivinar el camino para llegar hasta unas bocas de riego a través de laberínticas plataformas.** Para ello, Rocko tendrá que utilizar multitud de objetos con la intención de facilitar el camino de su amigo Spunky.

La mejor virtud de este juego es su **completa gama de animaciones** que desvelan su procedencia del mundo de los dibujos animados y que están **cargadas de sentido del humor.** Ello confirma a «Spunky's Dangerous Day» como un **éxito plataformero para Super NES** en un futuro que, esperemos, sea bastante cercano.



Todos los personajes que aparecen en "Spunky´s Dangerous Day" tienen en común ese toque de humor que caracteriza a Nickelodeon.





Lo principal del juego, además de divertir, es facilitar el camino de Spunky.

Consola: Super Nintendo

Compañía: Viacom

Megas: 8

Antecedentes: Nickelodeon, la productora de los dibujos animados "Rocko's Modern Life" en que se basa el juego, es la misma de "Ren y Stimpy", que también tiene versiones consoleras.

Popful and Mail

La originalidad por bandera



Todo el programa presenta un doble scroll que potencia el carácter lineal de los gráficos. Los sprites cuentan con el tamaño adecuado para un juego de rol.

Un nuevo cartucho **con el rol como fuente de diversión** llena las páginas dedicadas al videojuego en el país del Sol Naciente. El argumento, del que poco hemos podido averiguar debido a nuestro escaso dominio del japonés, se mantiene **dentro de la temática clásica** en los juegos roleros.

Pero lo más reseñable y que se sale de esta tónica general, es **la perspectiva que presenta todo el programa.** Nuestra **visión del personaje elegido es frontal,** con **movimientos horizontales a izquierda y derecha,** como si de un arcade se tratase.

Por lo demás, en «Popful and Mail» se puede **elegir entre dos personajes** y tiene **opción para salvar hasta tres partidas.** En suma, un cartucho de rol con variantes que lo hacen muy atractivo para los amantes del género.

Consola: Super Nintendo

Compañía: Falcom

Megas: 16

Antecedentes: El más claro precedente de «Popfull Mail» dentro de los formatos Nintendo es «La Batalla del Olimpo», un cartucho que presentaba la misma perspectiva frontal-lineal.







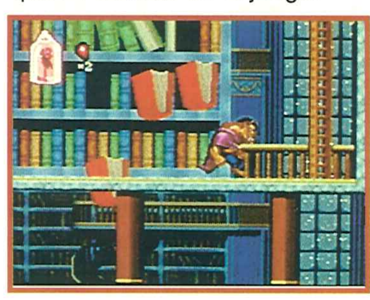


Disney's beauty and the beast



Una bestial historia de amor. Hay amores que matan, y también hay amores feroces que pueden resultar muy divertidos, sobre todo si tenéis una **Super Nintendo** o una **N.E.S.** y vivís al otro lado del charco. Y es que **Hudson Soft** va a deleitar a los jugones yanquis con la versión consolera de **«La Bella y la Bestia».**

Al igual que en la película, tendréis que ayudar a esos dos personajes contradictorios a realizar su sueño amoroso. Eso significa **eliminar todos los bichejos** que se interponen en vuestro camino, **sortear las trampas** del palurdo Gaston y **descubrir todos los secretos** que se ocultan en el juego.



Itchy and scratchy

Como el gato y el ratón. Muy interesante este estreno de los célebres **Pica y Rasca** (como se les conoce en España)de la serie Los Simpson **en la portátil de Sega.** Resulta que el muy tontorrón de Rasca le ha convencido a Pica para jugar al gato y al ratón, y el resultado no puede ser más alocado.

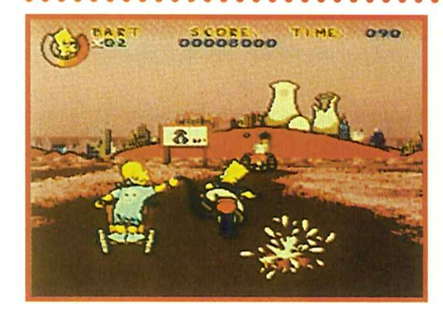
A lo largo del juego habrá que **ayudar a Rasca a abrirse camino por los laberintos** que llevan al final de cada nivel, salvando los innumerables obstáculos que siembran su recorrido, **capaces de machacarlo y despedazarlo.** Sin embargo, nuestro indescriptible Rasca se las arreglará para salir airoso de todos los apuros.

La "espantá" de Sega

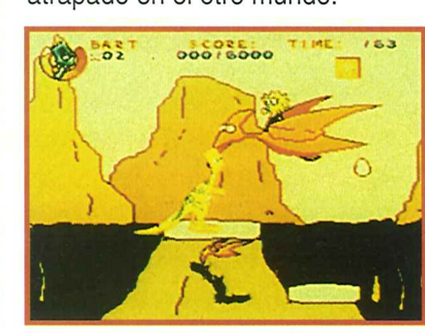
Crónica de una ausencia anunciada. La noticia más llamativa del último C.E.S. de Chicago fue **la ausencia de Sega of America.** Se dice que los responsables de la delegación yanqui de Sega decidieron no exponer dos veces seguidas los mismos productos, ya que poco antes celebraron su **congreso de ventas en Florida.** Sin embargo, a ese congreso no pudimos acudir los periodistas ni, por supuesto, el público en general.

Afortunadamente la ausencia de Sega no ha sido total, ya que **instaló su propio "chiringuito" en la sala de prensa**, con folletos, exposición de productos, salas de reuniones y mucho más de lo que suele ofrecernos en estos acontecimientos.

Virtual bart



Bart en el país de las maravillas. Estaba claro que alguna nos tenía preparada **el travieso de la familia Simpson**. No contento con sus habituales trastadas, ha puesto en marcha la máquina de realidad virtual que se exponía en el "cole" y **ha emprendido un fantástico viaje a otro mundo.** La primera **aventura de 16 megas de Bart en Mega Drive** nos trasladará a un sinfín de lugares, que no son sino **parodias de películas famosas** del momento. De todas formas, la escapada de Bart no podrá durar indefinidamente, por lo que tendrá que **volver a la realidad** si no quiere quedar atrapado en el otro mundo.

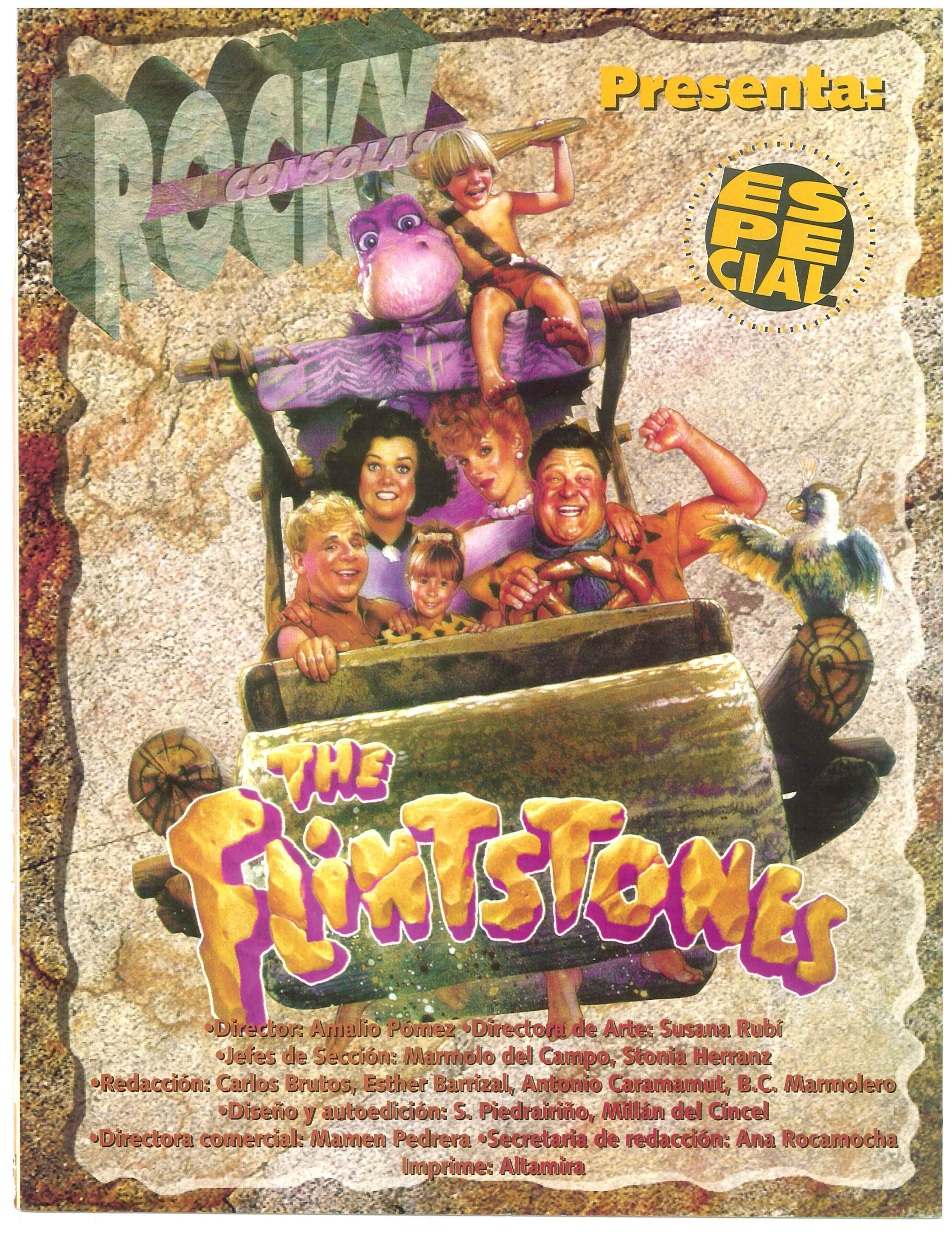


La feria, ¿una o dos veC.E.S.?

Cuestión de supervivencia. Cuando aún recordamos con emoción las novedades vistas en el último **C.E.S. de Chicago,** nos llega el rumor de que **la edición veraniega de la gran feria estadounidense podría desaparecer en el futuro o cambiar de sede.** Lo que sí hemos podido notar es que la afluencia de público cada año es menor, y de hecho los organizadores han convertido esta feria en una exposición **sólo para profesionales.**

Por otra parte, hay que analizar las consecuencias de una decisión tan grave, como podría ser **la escasez de productos que se presentaran** en cada feria o el **excesivo adelanto de los mismos,** que perjudicaría a los usuarios. Esperemos que, por el bien de todos, se mantengan las dos ediciones anuales. Y es que nuestra hambre jugona no tiene límites.





•Director: Amalio Pómez •Directora de Arte: Susana Rubí
•Jefes de Sección: Marmolo del Campo, Stonia Herranz
•Redacción: Carlos Brutos, Esther Barrizal, Antonio Caramamut, B.C. Marmolero
•Diseño y autoedición: S. Piedrairiño, Millán del Cincel
•Directora comercial: Mamen Pedrera •Secretaria de redacción: Ana Rocamocha
Imprime: Altamira

Los Picapiedra, ahora en carne y roca

Cavernícolas del siglo XX

THE FLINTSTONES

Spielberg, un soñador de éxito con alma de niño, se ha embarcado en el proyecto más ambicioso de su carrera después de "Jurassic Park". Ha cogido una serie de dibujos animados y sin cambiarle un ápice de su entrañable simpatía y buen humor, la ha convertido en una película con personajes reales.

Ocean, especializada en convertir películas de éxito en videojuegos de lujo, no ha perdido la ocasión de añadirse a la "rockofiebre", haciendo que «The Flintstones» visiten de nuevo nuestra tele a través de la consola. Los resultados de esta unión no podremos verlos, por desgracia, hasta fin de año.

Dibujos animados o el inicio de una leyenda

Ahora **los Picapiedra** se consideran un **clásico indiscutible de los dibujos animados,** sin embargo sus comienzos no fueron nada sencillos. Sobre todo porque allá por **1960** nunca se había intentado presentar una serie de dibujos animados **en el horario central de una cadena de televisión.** "The Flintstones" no sólo fueron los primeros en ocupar este espacio de lujo, hasta ese momento reservado a las mini-comedias, sino que además se convirtieron en el **primer largometraje de dibujos animados.** En poco tiempo los personajes de **Bill Hanna y Joseph Barbera** alcanzaron un enorme éxito. Éxito que sigue repitiéndose 34 años después en cerca de **80 países y en 22 idiomas** diferentes.



La razón de su intemporal éxito puede provenir de su **originalidad.** La serie recreaba una prehistórica ciudad llamada **Piedradura (Bedrock)** plagada de **modernos cavernícolas y dinosaurios reconvertidos** en tocadiscos, electrodomésticos, grúas y muebles de salón. En esta ciudad se recreaba una **sociedad tan real como la vida misma,** sobre la que se apreciaba, disfrazada entre **gags de humor envidiable,** una divertida **piedro-crítica social.**

«The Flintstones», la piedrícula del verano

Una vez más, en la cantera de Rajuela y Cia. suena la sirena y ¡Yabba-Dabba-Doo! Pedro Picapiedra baja corriendo de su bronto-grúa para conducir su troncomóvil y llevar a Wilma y Peebles al cine. Pero en esta ocasión veremos a **unos Picapiedra de carne y hueso que viven en una Piedradura tan real como vuestra propia ciudad**. Y todo gracias al ingenio de **Steven Spielrock**, que ha sabido reconstruir la Edad de Piedra más divertida con su última producción, **«The Flintstones», basada en los dibujos de Hanna-Barbera.**



La "piedrícula" es, de principio a fin, un homenaje a la serie de dibujos animados que triunfó en los sesenta e incluso, si os fijáis un poco, podréis ver en papeles secundarios a **William Hanna, Joseph Barbera y Jean Vander Pyl**, la actriz que prestaba su voz a la Wilma original.

Los entrañables Picapiedra vuelven a la actualidad. Película, juguetes, muñecos, ajedreces y ¡cómo no!, videojuegos aprovecharán su imagen para asegurarse el éxito.

Y para que no echéis de menos ningún detalle de los Picapiedra originales, en el film encontraréis todo lo que aparecía en los dibujos: **las mismas canciones, los mismos escenarios, los mismos ingeniosos utensilios prehistóricos y el mismo sentido del humor,** de lo más irónico



Además, la elección de los protagonistas no ha podido resultar más acertada, a pesar de las lógicas dificultades que conlleva plasmar una serie de dibujos en toda clase de situaciones y personas reales.



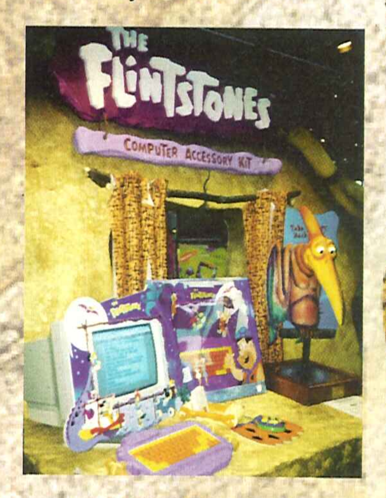
John Goodman y Rick Moranis forman el dúo perfecto para interpretar a **Pedro Picapiedra y Pablo Mármol**, al igual que **Elizabeth Perkins y Rosie O'Donnell** como **Wilma y Betty**, sus sufridas esposas, mientras que **Elizabeth Taylor** regresa al cine después de 6 años en el papel de **Perla Slaghoope**, la malhumorada suegra de Pedro.

Pero no solo veréis desfilar al resto de actores que dan vida a **Peebles, Bam-Bam, el señor Rajuela o Risco Vandercueva**, la versión prehistórica de un ejecutivo corrupto interpretado por **Kyle MacLachlan** (el popular agente Cooper de "Twin Peaks"), sino que entre el **Creature Shop de Jim Henson e Industrial Light and Magic,** (la empresa de **George Lucas** que anteriormente se ha encargado de los efectos visuales de películas como "¿Quién engañó a Roger Rabbit?", "Jurassic Park" o las trilogías de "Indiana Jones" y "La Guerra de las Galaxias") han creado un **despliegue de efectos visuales y una fauna de animales prehistóricos,** Dino incluido, en la línea de **"Parque Jurásico"».**

Y para dirigir este desmadre prehistórico, Steven Spielberg (perdón, Spielrock) confió en **Brian Levant**, otro fanático de Los Picapiedra que ya había dirigido con éxito "Beethoven". Y todo para que cuando vayáis a ver "The Flintstones" os lo paséis ¡Yabba-Dabba-Doo!

Nos invade lo cavernícola

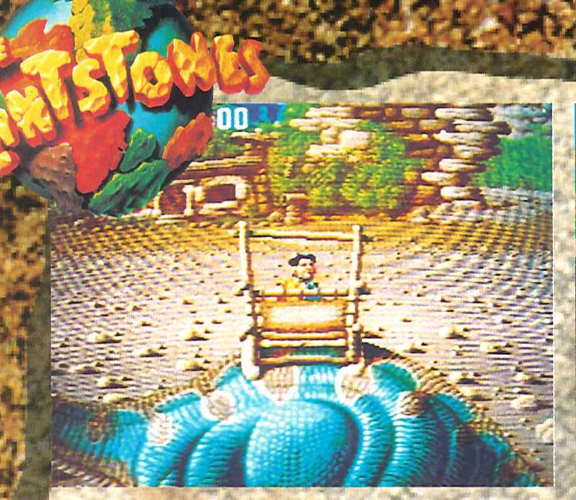
Paralelamente al estreno de la película y aprovechando el tirón de los protagonistas, se ha realizado una **campaña de lanzamiento de productos a nivel mundial**, que en nuestro país coordina **PromoVip**. La **"Flintstonmanía"** abarca desde **complementos para ordenador a muñecos, juegos de mesa, relojes, comidas, insignias, llaveros, camisetas,...ropa interior.** Todo muy **cavernícola.**



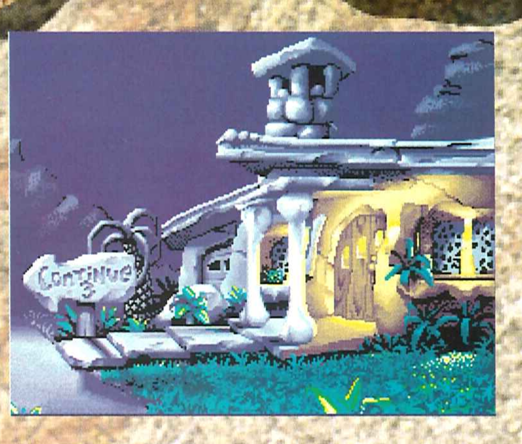












Así será el juego oficial de la película

Ya metidos en polvo de piedras, y con la lava hasta las orejas, podemos empezar a hablar de lo que nos interesa: **el juego** de Ocean. En principio, según nos ha comentado **Columbia** (distribuidora del juego en España), no volverá de la edad de las cavernas hasta estar metidos en plena glaciación, **diciembre** más o menos, y lo hará para **Piedra Drive y Roca Nintendo.**

Aunque en esto de las Rockoconsolas hay ya varios Picapiedra, éste será **el único que hará gala de la licencia de la película de Spielrock.** Y lo descubriréis en cuanto conectéis el cartucho y os veáis controlando a un Pedro con el careto de John Goodman y le oigáis exclamar su clásico Yabba-dabba-doo en un **grito sampleado directamente de la peli.**

Aunque ahí puede acabarse gran parte de la amorosa relación cartucho-película, porque **el argumento del juego toma otros pedregosos derroteros.** El gordinflón de Pedro se va a encontrar con **15 largas y conflictivas fases** que le separan de su pequeña hija **Pebbles**, secuestrada por el archivillano neanderthal Cliff. Un malvado que parece tener a su servicio a todos los integrantes más peligrosos de esta hilarante Edad de Piedra. En esta aventura, el pobre Pedro disfrutará de algunas de las ventajas de su moderna civilización piedrícola, pero tendrá que superar también algunos de sus mayores inconvenientes: **los dinosaurios.** Y los hay de todos los tamaños y de todas las cataduras, normalmente sanguinarias. Imaginaos a **Pedro-Goodman** sudando la piedra gorda mientras **se cuelga de lianas, salta acantilados y/o corre delante de un mamut furioso** mientras resopla con la cara congestionada. Es hasta posible que **le veáis aporreando la puerta de casa** al grito de "¡Wilma!" mientras Dino se instala en su sillón preferido.

Por lo que ya sabéis y lo que os hemos contado, está claro que estos **« Flinstones»** tienen pinta de piedra preciosa. Lástima que, como todo lo bueno, **se va a hacer esperar.**

Los dibujos mejor animados

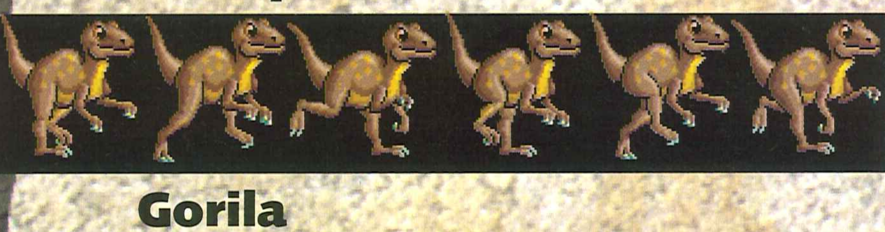
Triceratops



Pterodáctilo



Velociraptor



Gorila



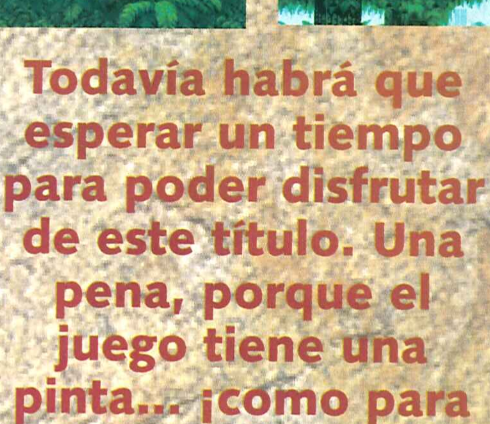
Fred Flintstone



Los escenarios

El **aspecto gráfico** de este cartucho se ha cuidado hasta el último detalle. No sólo los personajes han recibido un tratamiento especial, **los escenarios** también han sido uno de los puntos sobre los que más atención se ha puesto **con el fin de acercarlos a la película.**





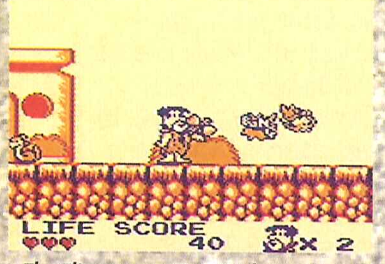


Todavía habrá que esperar un tiempo para poder disfrutar de este título. Una pena, porque el juego tiene una pinta... ¡como para dejarnos de piedra!

Antecedentes consoleros: Sólo para impacientes.

No hacia falta una película para que los Picapiedra fueran personajes predilectos de las consolas. En cinco ocasiones nuestros amigos han tenido que bregar con plataformas y dinosaurios en cartuchos de desigual calidad. Aquí los tenéis.

Game Boy





«The Flintstones. King Rock Treasure Island»: Uno de los mejores cartuchos de plataformas para G.B.en una divertida aventura prehistórica con variadas situaciones.

Master System





«The Flintstones»: Entre pintar el salón de casa y vigilar a la pequeña Pebbles, Pedro se quedará sin su final de boliche. Muy divertido aunque fuera de lo normal.

Mega Drive





«The Flintstones»: Quizá no sea la mejor aparición de Pedro en las consolas en lo referido a jugabilidad, pero sí es uno de los más vistosos.

N.E.S.





«The Flintstones»: El peor defecto de este cartucho es también su mejor virtud: se parece a Mario. Pero claro, con sabor a prehistoria.

Super Nintendo



«The Treasure of Sierra Madrock»: Los Picapiedra participan en un peculiar juego de la oca demasiado facilón y un poco sosete.



Summer C.E.S.

Chicago se convirtió, una vez más, en la capital mundial del videojuego. Y allí, inmerso en un impresionante decorado formado por cientos de edificios que se proyectaban hacia el cielo, el C.E.S. abrió sus puertas y consiguió que, por unos cuantos días, el paraíso de los videojuegos fuese una realidad.

Bienvenidos al paraíso

Si el sueño de cualquier buen aficionado a los videojuegos pudiera hacerse realidad, se convertiría en el C.E.S.

Porque el espectáculo que ofrecen los cientos de compañías de software y hardware que llegan hasta Chicago es , sinceramente, digno de ser vivido.

Imaginaros paseando entre los ruidosos stands de compañías como Nintendo, Capcom, Konami, Virgin, Acclaim, Ocean o U.S. Gold, en los cuales un montón de consolas de todas las marcas os ofrecen generosamente la posibilidad de jugar libremente y cuantas veces queráis con títulos como «Mortal Kombat II», «Akira», «Super Street Fighter II» o el mismísimo «The Flinstones»... ¡alucinante!

Pero eso es sólo el principio. Porque por si toda esta inigualable colección de videojuegos inéditos os sabe a poco, siempre tendréis la posibilidad de asistir a la fiesta de presentación de algún título especial... ¿que os parecería «The Lion King», de Disney-Virgin, amenizado con la presencia de más de 200 artistas cantando y bailando a vuestro alrededor? No estaría mal, ¿verdad? Claro, que la sensación de ver este espectáculo no es nada comparado con lo que sentiríais si el programador que ha hecho los gráficos de este juego os enseñara personalmente y sobre una versión aún no acabada las maravillas de su última gran creación... Muy fuerte.

Sin embargo, tampoco podríais disfrutar durante demasiado tiempo de este especial momento, pues recordad que tenéis una cita con Nintendo y no es conveniente llegar tarde. El asunto apenas tiene trascendencia...vais a asistir -junto con un puñado de periodistas seleccionados de las mejores revistas-, a la presentación mundial de los juegos «Killer Instinct» y «Cruis´n USA" para la próxima consola de la gigante nipona. Sí, dicen que la van a llamar Ultra 64 y , sin duda, ser de las primeras personas en el mundo que tienen la oportunidad de probarla, representa un auténtico privilegio. ¡Inenarrable!

Está claro, el C.E.S. es un acontecimiento único al que sólo unos pocos tienen el honor de poder asistir.

Pero tranquilos, porque nosotros estuvimos allí y tuvimos los ojos bien abiertos para poder contaros ahora todo lo que aconteció. ¿Os apetece acompañarnos en este impresionante viaje?



The Lion King

¿El Juego del Año?

Otra vez la magia de Disney

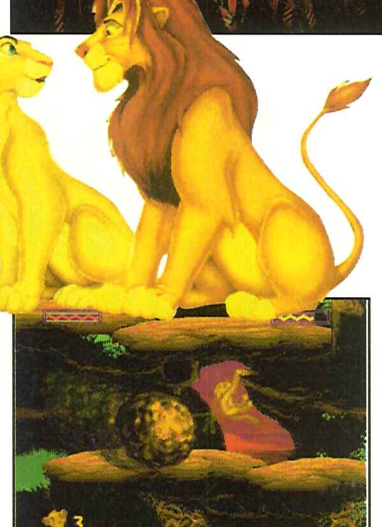
Disney tiene ya preparada **la película de estas navidades.** Esta vez no se trata de un cuento clásico como "Aladdin" o "La Bella y la Bestia", sino de una historia nueva, ambientada en la selva africana. Es la vida de un **cachorro de león llamado Simba** que tiene que crecer y madurar **hasta convertirse en el Rey León**.
Por supuesto, **Disney y Virgin** ya se han puesto de acuerdo para convertir la película en un videojuego que, si todo sucede según lo previsto, puede convertirse en el título más vendido del 94.

Por lo menos eso es lo que puede deducirse del impresionante despliegue de medios con el que fue presentado en el teatro de un lujoso hotel de Chicago. Los máximos responsables de Virgin y Disney formaron parte de un bellísimo espectáculo en el que actuaron **más de doscientos músicos, cantantes y bailarines, -**todos ellos ataviados con vestimentas típicas africanas-, y que dejó literalmente boquiabiertos a todos los asistentes al acto: el fenómeno Lion King, había comenzado.

Pero si la fiesta fue impresionante, más aún lo fue el primer contacto que tuvimos -en una presentación en privado-, con el propio juego.







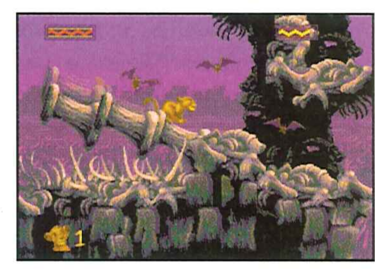
Los máximos responsables de Disney y Virgin presentaron una bellísima fiesta en la que dejaron bien clara su intención de convertir a «Lion King» en el juego del 94.

«**The Lion King**» -que, por cierto, saldrá a finales de año **para Super Nintendo y Mega Drive-**,posee unos aspectos gráficos realmente increíbles y con él nos sumergiremos en una apasionante aventura. En la primera parte del juego **controlaremos a un Simba cachorro** que recorre todos los recovecos de su futuro reino. Mientras Simba crece, nosotros iremos aprendiendo a controlar zarpas y colmillos para **arrebatar el ansiado trono al usurpador Uncle Scar.**

El juego está pensado para **satisfacer a los públicos de todas las edades**, de manera que los peques de la casa se reflejen en la tierna torpeza del cachorro, mientras los adultos disfrutarán más de **la complejidad interactiva de un Simba adulto** enfrentado a **retos más difíciles que unas cuantas plataformas.**

El juego no va a limitarse a ser una sombra de la película. Un equipo de **15 animadores** ha creado **2.000 cuadros nuevos de animación** para el juego, **usando la técnica Digicel**. Con esta base, **los 24 megas** que tendrá el cartucho prometen estar rebosantes de calidad y buenas maneras.

Habrá que seguirle los pasos, porque «The Lion King» es un título que no dejará de sonar -lo decimos también por su increíble banda sonora-, en mucho tiempo.





Los animadores de Disney han trabajado estrechamente con los programadores del juego para lograr que vivamos una experiencia idéntica a la del film.



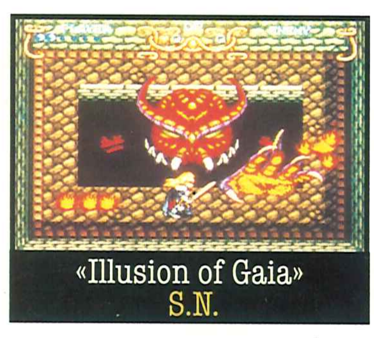


Summer C.E.S.

Nintendo

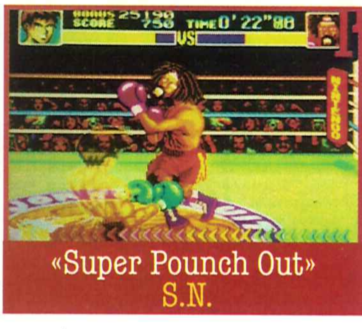
La Gran N impuso su ley en Chicago

Nintendo llegó a Chicago con un único propósito: demostrar a todos sus adversarios que no está dispuesta a ceder ni un milímetro de terreno en su posición de líder en el mercado de videojuegos. Y así, se presentó en el C.E.S. librando batalla en todos y cada uno de los posibles frentes. Para empezar, su stand era verdaderamente espectacular y en él brillaron con luz propia un montón de buenos títulos para todas sus consolas. Nintendo demostró de esta forma que no sólo está pensando en el futuro y en su Project Reality -a partir de ahora Ultra 64-, sino que, además, está dispuesta a seguir trabajando muy en serio para su modelos actuales, sorprendiendo a propios y extraños con la presentación de un título tan revolucionario como «Donkey Kong Country». La ausencia en la feria de su gran rival, Sega, hizo que su poderío pareciera aún mucho más aplastante.



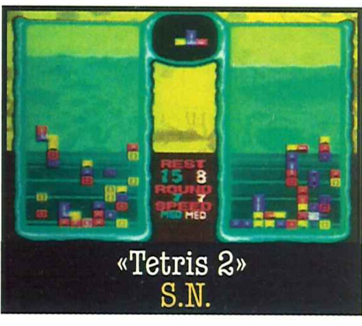
«Illusion of Gaia» S.N.

*Una aventura al estilo de la serie **«Zelda»** que nos introducirá en el fantástico **mundo de Willy.** A su lado podremos explorar todos los recovecos que esconde **la Torre de Babel o la grandiosa complejidad de la Muralla China,** hasta lograr encontrar a su desaparecido padre. Todo ello a lo largo de un **enorme mapeado plagado de peligros** que garantiza juego para rato.*



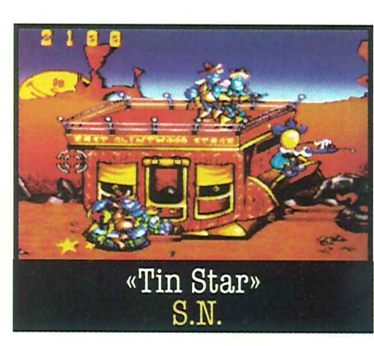
«Super Pounch Out» S.N.

*Un clásico juego basado en el apasionante **mundo del boxeo** que ahora se presenta **para las 16 bits** con **gráficos llenos de color y el mejor sonido estéreo** que podamos imaginar. Sin necesidad de ponernos los guantes, podremos "nokear" a nuestros contrincantes con una **amplia gama de golpes,** y de este modo disfrutar a tope del mejor boxeo, a nivel profesional o amateur.*



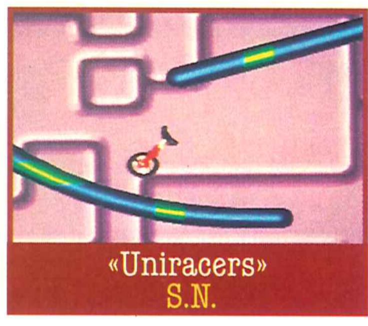
«Tetris 2» S.N.

*El **juego de puzzle más famoso de todos los tiempo** llega por fin **a Super Nintendo,** pero con alguna sorpresa añadida que llevarnos a la boca. En esta ocasión no habrá que completar líneas, sino **unir piezas que sean del mismo color** Tres modos de juego, incluida una **opción de dos jugadores**, serán más que suficientes para enganchar e incluso volver loco a cualquier jugador.*



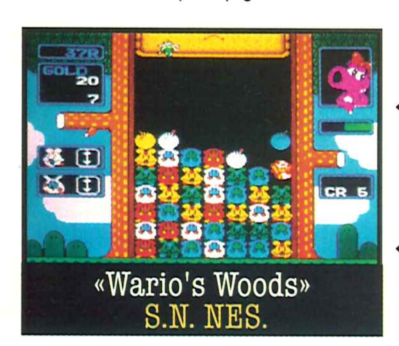
«Tin Star» S.N.

*Un **juego de disparo estilo «Operation Wolf»,** en el que tendremos que desembarazarnos de divertidos robots en una **ambientación propia del salvaje Oeste**. Para llevar a cabo nuestra complicada tarea, **podremos utillizar el pad, el ratón o el Super Scope,** a gusto del consumidor. Muchas armas y buen humor para nuestra Super Nintendo.*



«Uniracers» S.N.

*El **original planteamiento y el no menos original protagonista -un monociclo-**, serán lo mejor de este juego de velocidad. Podremos elegir entre **16 modelos** diferentes en un juego desarrollado con tecnología **Silicon Graphics** y que presenta **más de 6.000 animaciones** para demostar nuestra habilidad en acrobacias que desafían las leyes de la física.*



«Wario's Woods» S.N. NES.

*El más conocido y divertido anti héroe de Game Boy llegará pronto **a Super Nintendo y NES** con un **juego de puzzle** para volverse loco. Sus divertidas animaciones y el inconfundible estilo "Miyamoto" nos llevarán de la mano a través de **100 complejos niveles de estrategia.** Y todo ello con el sabor inconfundible de todos los juegos de la saga Mario.*

Más y más cosas de Nintendo...

EL GORILA MÁS FAMOSO-

*Si **Mario** ya había encontrado dos duros competidores en la persona de **Kirby y Wario**, a partir del CES va a tener las cosas más difíciles todavía. Y es que **Donkey Kong** se ha erigido como un nuevo escollo en su carrera. Aparte de **«Donkey Kong Country» para Super Nintendo** y **«Donkey Kong» para Super Game Boy** (en septiembre en España), también se ha hablado de **«Donkey Kong Land» para GB.** Una aventura plataformera para la que se han empleado tecnologías de primera línea.*



PRIMER ATISBO OFICIAL DE 32 BITS-

En uno de los panfletos de Nintendo se podía ver el **desarrollo en el tiempo de la compañía nipona.** La historia empezaba **allá por el 81** con el primer arcade de «Donkey Kong», y **se cerraba en el 94** con productos como Ultra 64 o Super Game Boy. Justo en la última línea se podía leer algo así como que Nintendo anunciaba **32 bits Virtual Reality Home System para el 95.** Os aseguramos que no se ha dicho nada más sobre el tema, pero ahí queda eso.

LA MEJOR TECNOLOGÍA-

*Uno de los aspectos en los que más hincapié ha hecho Nintendo ha sido en la **introducción en sus juegos del ACM,** un revolucionario sistema de diseño que ha permitido lograr la calidad que se aprecia en «Donkey Kong Country». Este moderno sistema se basa en los **potentes ordenadores de Silicon Graphics** y podrá usarse simultáneamente con la nueva generación del **chip FX, tanto para 64 como 16 bits.***

Donkey Kong Country

¡Rompiendo con todo!



Viendo estas imágenes, cualquiera diría que estamos frente a uno de los juegos para Ultra 64. Pero no, no es así, se trata de la nueva estrella de Nintendo para su 16 bits. Este juego que, posiblemente, fue **la mayor estrella de la feria** (con permiso de «The Lion King»), capturó la atención de todos los visitantes, y la verdad es que razones no le faltaban para ello. Ya no sólo por la asombrosa cifra de **32 megas**, por la complejidad de sus **gráficos en 3D realizados con tecnmología Silicon Graphics**, o por la limpieza de las **imágenes renderizadas**, es que todo el conjunto redondea un cartucho de lujo que rompe los moldes de todo lo visto hasta ahora en una 16 bits.

Donkey Kong, un personaje emblemático para Nintendo, es el encargado de protagonizar este **juego de acción y aventuras** en el que tendrá que enfrentarse a los **Kremlings,** diabólicos cocodrilos que pretenden hacer la vida imposible al héroe. En su ardua tarea nuestro amigo irá acompañado de **Diddy Kong** y recibirá el imprescindible apoyo de un montón de animalitos que le ayudarán a completar las complejas fases del juego.





Las pantallas que podéis contemplar sobre estas líneas, fueron obtenidas directamente de los juegos que se mostraban en la feria. A pesar de que su calidad no es perfecta, dejan ver el nivel gráfico que presenta este sorprendente juego.

Con «Donkey Kong Country» Nintendo revoluciona el concepto de los juegos para su 16 bits.

Para ello, Donkey Kong tendrá que **viajar a través de cuevas, minas, junglas y montañas nevadas, e incluso avanzar bajo el mar.**

El juego ha sido desarrollado por **Rare** siguiendo la **técnica ACM (Advanced Computer Modeling)** y usando los potentes equipos de **Silicon Graphics.** Quizá el hecho más destacable de este apartado sea que los personajes renderizados **han sido animados gracias a complicados cálculos informáticos.**

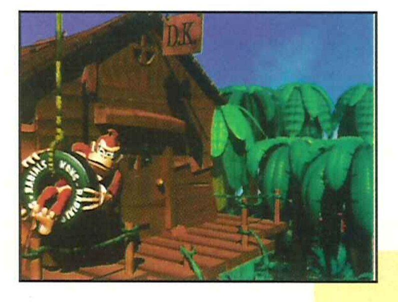
Este complejo sistema de animación ha permitido a los programadores volcarse en la calidad de los gráficos, dotándoles de un extraordinario realismo gracias a un **impecable uso de la luz y las sombras.**

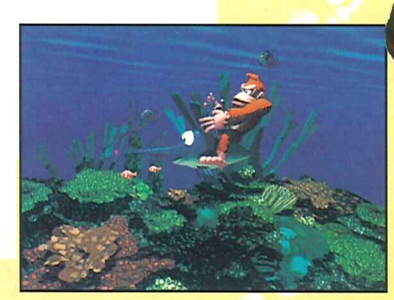
Por si fuera poco, y en apoyo a la perfecta realización visual, el juego contará con una **banda sonora** que entusiasmará a los oídos más exigentes.

Un juego sobre el que, sin duda, vais a oir hablar durante unos cuantos meses...









Summer C.E.S.

NINTENDO Ultra 64

El Project Reality ha muerto. ¡Viva el Ultra 64!

Aquel sábado 25 de junio, me desperté muy temprano. El día anterior había visitado unas veinte veces el stand de Nintendo tratando que se me incluyera en la lista de visitantes a la presentación del Project Reality, y ahora que lo había conseguido, no iba a llegar tarde a la cita. *-Amalio,* -me dijo la encargada de seleccionar a los asistentes-, *you are in the list. In the group for tomorrow at 9:00 at the Stouffer Riviere Hotel.*
Cuando subí al taxi, eso fue exactamente lo que repetí con mi más exquisito acento de Oxford, que, por otra parte, en Chicago nadie entendía:
-To the "Estoufer Guivieeer outell", please.
-Estou... what?, contestó el taxista.
-To the "Estafa Jotel". Quickly, please.
-Take it easy man, take it easy. Today´s saturday and there´s no traffic...
Dí por finalizada aquella estúpida conversación. En mi mente sólo tenía una idea: llegar a tiempo a la presentación de Nintendo. Y poco me importaban las palabras del conductor. Pero él no iba a rendirse tan fácilmente. Contraatacó:
-Tomorrow we play soccer against Rumania. In which country is Rumania? Inquirió, demostrando el interés que los americanos han adquirido por el fúbol, pero poniendo de manifiesto su escasa formación en Geografía europea.
-In France-, le contesté. No estaba para tonterías...
Por fin, llegué al hotel. Segundo piso (de un total de unos 120). No recuerdo el nombre de la suite. A la entrada, dos amables señoritas me sonrieron:
-¿Bussiness card, please?-, y yo enseñé orgulloso mi trajeta que decía Hobby Consolas y, debajo, Amalio Gómez. Director. Y más abajo aún: C/ De los Ciruelos Nº4. Polígono Industrial de la Hoya. San Sebastián de los Reyes. *-¡Ay, si mi madre me estuviera viendo ahora, pensé!-.*
Entré. En la sala se encontraban, dejadme recordar... Gary Bracey, de Ocean, y cinco o seis colegas franceses ¿...o eran rumanos?. No sé. El caso es que, tras una pequeña espera, una de las señoritas se levantó y dijo: *-No cameras or recording systems alowed-.* Yo, como la mayoría de los asistentes, -supongo-, ya lo había leído en un enorme cartel. Pero había estado haciéndome el sueco -por aquello de darle más internacionalidad a la cosa-, durante un buen rato. Sin embargo, cuando aquella rubia de ojos azules me miró con una cara que a mí se me antojó de ex-comandante en jefe de las SS, no tuve más remedio que abrir mi americana y entregarle una pequeña cámara de fotos que llevaba oculta en el bolsillo interior izquierdo. Tras una pausa que se me hizo interminable, sucumbí nuevamente a la inquisidora mirada de la rubia y le entregué dócilmente un cassete que se resistía a dejar sola a mi frágil memoria en tan histórico acontecimiento.
-I am guilty-, lloré. *-No, you are not guilty, but you tried to-.* Respondió ya-sabéis-quién con esa mueca de superioridad que se le pone a uno cuando consigue humillar completamente al enemigo. Por fin, aquella pesadilla con cara de ángel se alejó de mí y corrí hacia la habitación contigua, en la cual se encontraban ya el resto de asistentes.
Era una habitación pequeña y oscura. Tan sólo podían verse una pantalla de TV y un individuo que parecía un maniquí escapado de un escaparate de la Planta de Caballeros de Galerías Preciados. Comenzó a hablar y pude comprobar que no se trataba de ningún maniquí: su metalizada voz, su fingida rigidez y su peluca color Barby Super Star me hicieron llegar a la conclusión de que en realidad se trataba de un androide muy perfeccionado... ¿quizás era él mismo el Project Reality?
En esas andaba yo cuando, por fin, conseguí escapar de mis pensamientos y comencé a escuchar con atención las palabras de aquel... presentador.

En este original relato nuestro director, Amalio Gómez, nos cuenta -desde un punto de vista "muy personal"-, cómo vivió la presentación del Project Reality.

No recuerdo exactamente todo lo que dijo -¡maldita rubia!-, pero creo que sí lo más importante: la nueva máquina se llamará Ultra 64, los juegos aparecerán primero en recreativa y posteriormente -idénticos-, en consola, la fecha de salida al mercado será finales del 94 para las recreativas y finales del 95 para la consola, el precio de la máquina será -increíble, pero, al parecer, cierto-, inferior a los 250 dólares (sobre las 35.000 pesetas), los dos primeros juegos ya están desarrollados: «Killer Instinct» y ¡sorpresa!, «Cruis´n U.S.A.»... Aquel hombre tenía una apariencia extraña, pero no cabe duda de que lo que decía podría revolucionar el mundo de los videojuegos.
Geyper-man siguió hablando durante un tiempo. Al fin, calló. El respetuoso silencio que guardábamos hasta el momento los escasos asistentes, se convirtió en sepulcral. Lentamente, la oscura cortina que se encontraba al fondo de la habitación, comenzó a abrirse... *-Ladies and gentlemen, it´s my pleasure to present... ¡¡The Nintendo Ultra 64!!*
Allí estaba. Ante mí. ¡El Project Reality...! Perdón... ¡El Ultra 64! Tímidamente, con mucho respeto, como quien entra en un templo sagrado, los invitados seguimos al maestro de ceremonias y nos introdujimos en una nueva y aún más oscura estancia. A ambos lados se vislumbraban dos receratívas con forma de coche. Al fondo, en dos enormes pantallas podían leerse dos únicas palabras: «Killer Instinct». Realmente no supe hacia dónde dirigirme. Allí me encontraba yo, en un lugar donde medio mundo habría vendido su alma por estar... ¡y no sabía qué hacer! De repente, escuché una dulce voz que me decía: *-Would you like to try?* Allí estaba él, el "hombre del peluquín" en persona, invitándome con su brazo derecho extendido a montar en el Project Reality.
Con las piernas temblorosas por la emoción, me subí en un cohe rojo. Miré hacia la pantalla que tenía ante mí."«Cruis´n U.S.A.». Press Start Button"...
Lo que ocurrió después es algo que mi escasa facilidad de palabra me impide explicar. ¿Cómo pueden expresarse las más profundas emociones? ¿Qué puede contarse sobre algo que nunca antes ha sido visto? ¿Quién podría imaginarse sensaciones que jamás ha vivido con anterioridad...?
Project Reality, Ultra 64, Killer Instinct, Cruis´n U.S.A.... son palabras que muchos han escuchado ya. Pero, por el momento, tan sólo tienen significado para unos pocos elegidos, para unos cuantos privilegiados que, durante unos minutos, nos asomamos a un mundo que se encuentra situado mucho más allá de los límites de la realidad.

Amalio Gómez.



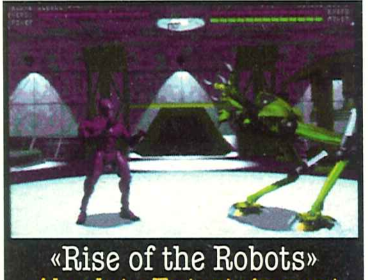
Cambia de equipo
Si realmente quieres ganar, déjate de jugadas sucias, de equipos de segunda y hazte con el nuevo ''FIFA PACK'' de Super Nintendo. Será tu mejor fichaje y nunca más cambiarás de colores. Su contenido es totalmente rompedor: Consola Super Nintendo, 2 mandos de control, cable conector TV, adaptador de corriente A/C, suscripción gratuita al Club Nintendo y... lee bien, el mejor simulador de fútbol: FIFA INTERNATIONAL SOCCER.
Un juego con sonido ambiental StadiumSound™, para que te metas de lleno en el juego.
Repetición de jugadas a cámara lenta y desde dos ángulos, para que te recrees.
Medidor de potencia de tus disparos.
Ah! y llama a tus amigos, porque podéis jugar hasta cinco. Tú serás el ''pichichi'' del grupo. Con este equipo tendrás todas las de ganar.
NUEVO
"FIFA PACK"
EDICION LIMITADA
Y NUMERADA
EA SPORTS PRESENTS
FIFA INTERNATIONAL SOCCER
STADIUMSOUND
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
The FIFA logo is © 1977 FIFA/DEYHLE. Used under licence by Electronic Arts. EA SPORTS, EA SPORTS LOGO, StadiumSound is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Software © Electronic Arts 1994. Ocean is a registered trademark.

Summer CES

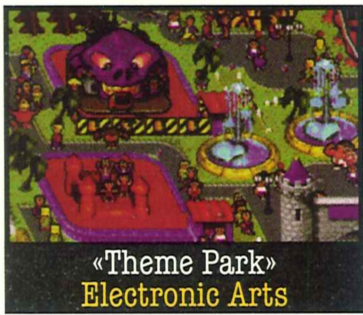
Nuevos Soportes

Más software para las nuevas consolas

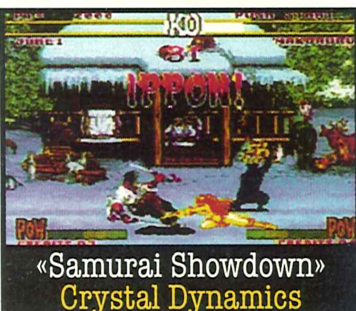
El CES de Chicago es una oportunidad única para **promocionar las nuevas consolas que acaban de salir al mercado.** Por esta razón, en la pasada feria se dieron cita tres compañías que tratan de sacar adelante sus nuevos productos, presentando al mundo entero las excelencias de las nuevas tecnologías. **3DO** fue la que más se dejo notar en este evento con respecto a sus más directos rivales, aunque **Atari y Philips** tampoco se quedaron atrás.



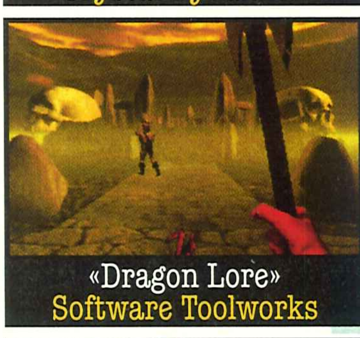

«Rise of the Robots»
Absolute Entertainment



«Theme Park»
Electronic Arts



«Samurai Showdown»
Crystal Dynamics



«Dragon Lore»
Software Toolworks



3DO

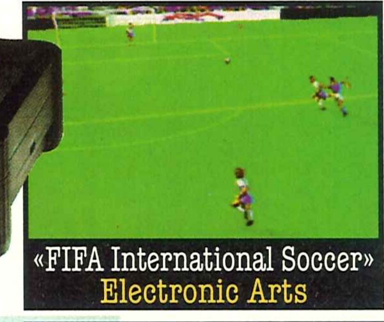
Avalancha de juegos para el 94



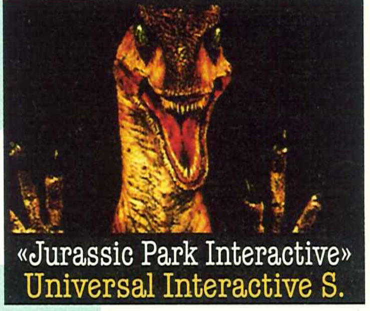
La presencia de 3DO en la Feria de Chicago fue **bastante notoria con respecto a sus más directos competidores,** como Atari o Phillips. Por supuesto, hay que tener en cuenta que USA es el mercado más fiel y mayoritario de este formato, y por tanto no es de extrañar que la compañía americana se dejase ver en este último CES.

La mayor apuesta de 3DO en Chicago se centró en la **presentación de sus nuevos títulos de software para los próximos meses.** A los 60 programas disponibles actualmente, se unirán durante lo que queda del 94 y el 95 nada menos que **160 producciones** avaladas por las compañías más prestigiosas, que abarcarán todo tipo de géneros. De este modo, el usuario contará **con una oferta aproximada de 220 títulos** para elegir. Quizá lo más destacado de estos lanzamientos, aparte de los juegos, fue la confirmación de la salida al mercado de diversos **programas de carácter educativo, documental o experimental,** con los que 3DO pretende comenzar a ofrecer al usuario las posibilidades multimedia de su formato.

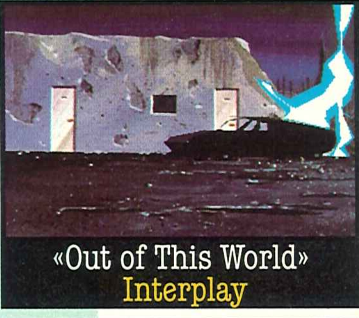
También se dio a conocer en este evento una de las licencias más esperadas para este sistema, como es la realización por parte de **Capcom** del extraordinario **«Super Street Fighter II TURBO» para 3DO**, que promete convertirse en la más poderosa versión doméstica de este juego. Asimismo, 3DO aprovechó la feria para lanzar una nueva **oferta de venta de su REAL 3DO Interactive Multiplayer**, que incluirá en el pack, además de la máquina, los juegos **«Crash'n Burn»** y **«Jurassic Park Interactive»**, sin que suponga un aumento de su precio actual **(500 $).**



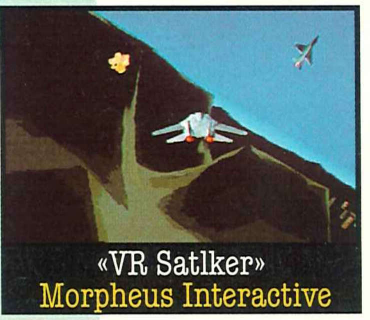
«FIFA International Soccer»
Electronic Arts



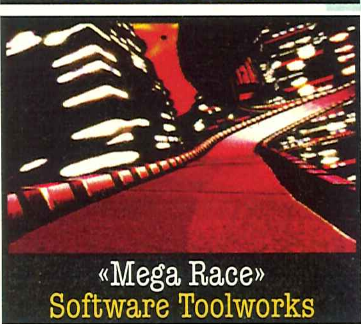
«Jurassic Park Interactive»
Universal Interactive S.



«Out of This World»
Interplay



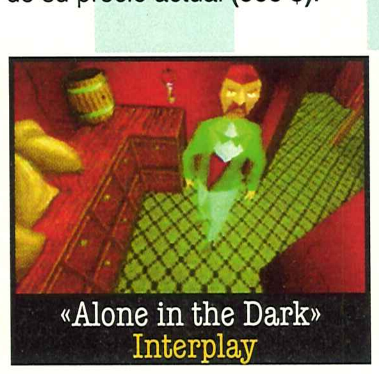
«VR Satlker»
Morpheus Interactive



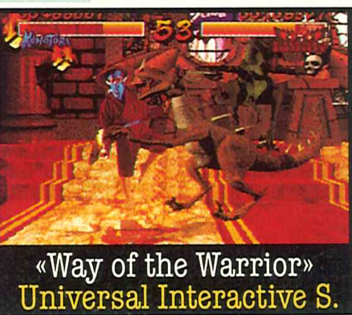
«Mega Race»
Software Toolworks



«SHADOW: War of Sucession»
Tribeca Digital Studios

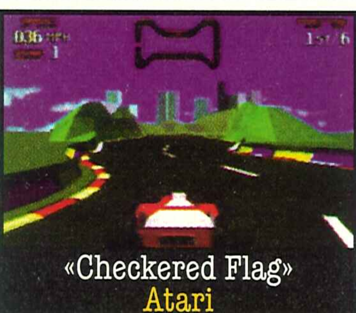


«Alone in the Dark»
Interplay

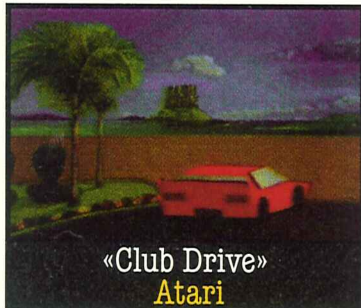


«Way of the Warrior»
Universal Interactive S.


«Tenpest 2000»
Atari


«Checkered Flag»
Atari


«Theme Park»
Ocean


«Club Drive»
Atari

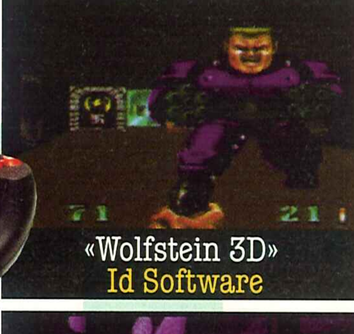
Atari Jaguar

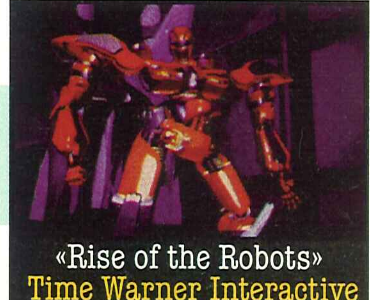
Comienzan a llegar las novedades

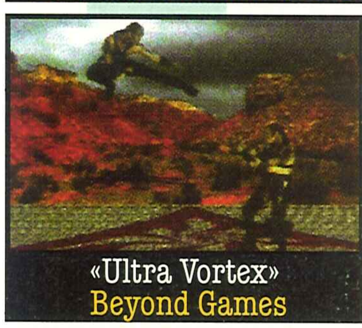
Atari fue una de las compañías que intentó sacar mayor partido al CES de Chicago. Su objetivo consistía en intentar **relanzar su nuevo sistema**, en vista de que hasta ahora no ha tenido, ni mucho menos, el éxito esperado.

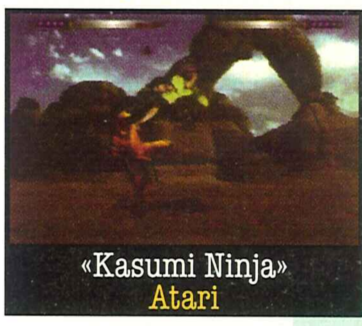
Su estrategia de marketing en este evento estuvo dirigida hacia dos apartados. En primer lugar, Atari se encargó de que todos los visitantes **conocieran las excelencias técnicas de la Jaguar**. Para ello, se distribuyeron todo tipo de notas de prensa y panfletos que destacaban el hecho de poseer **una arquitectura de 64 bits,** constituyéndose en la primera máquina de este tipo que aparece en el mercado. Además, dedicaban una buena parte de su espacio a ofrecer una serie de cuadros comparativos que situaban a la Jaguar muy por encima de otros sistemas como 3DO, Super NES o Mega Drive. Para ser exactos, su slogan más significativo fue **"Ni 16 bits, ni 32 bits: 64 bits".**

Por otro lado, Atari, por fin, mostró a todo el mundo **las novedades de software para los próximos meses.** Hay que recordar que desde que la Jaguar salió al mercado hace aproximadamente medio año, tan solo ha contado **con 5 títulos en su repertorio** (dos de ellos de reciente aparición). De ahí que en Atari hayan aprovechado esta feria para subsanar, en parte, una escasez de juegos que prácticamente se ha convertido en la verdadera lacra de este soporte hasta el momento. En principio, juegos como **«Tempest 2000»**, **«Rise of the Robots»** o **«Ultra Vortex»** parecen concebir esperanzas. Ahora sólo hace falta que estén disponibles en poco tiempo...


«Wolfstein 3D»
Id Software


«Rise of the Robots»
Time Warner Interactive


«Ultra Vortex»
Beyond Games

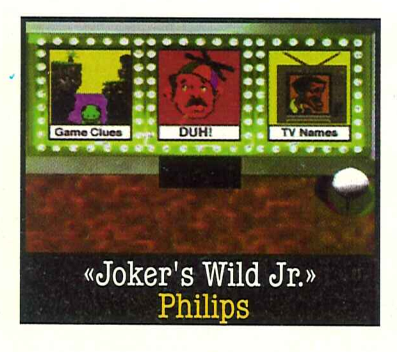

«Kasumi Ninja»
Atari

CD-I

Pocas sorpresas por parte de Philips

A pesar de que **Philips** contó con **tres "stands"** de aceptable tamaño, este despliegue no se correspondió con las **escasas novedades** que la compañía holandesa presentó para su CD-I. Tan solo un puñado de títulos que, eso sí, **abarcan los más dispares géneros,** desde el documental en forma de aventura interactiva hasta los simuladores deportivos, pasando por juegos de ingenio y estrategia. Apenas han cambiado las cosas para un formato que **parece rezagarse con respecto a sus competidores.**

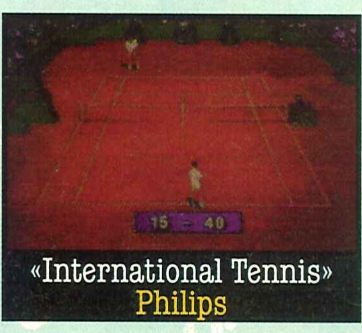
Quizá las novedades más destacadas partieron de los anuncios, por parte de Philips, de **nuevas y mejoradas versiones de su CD-I para las próximas fechas.** En Chicago se habló de un nuevo formato mucho más atractivo para el usuario y con **más posibilidades como soporte multimedia.** De momento, no habrá más remedio que conformarse con el lanzamiento de estos títulos para los próximos meses.



«Joker's Wild Jr.»
Philips

«Flinstones»
Time Warp


«Megamaze»
Philips


«International Tennis»
Philips

Capcom

«Megaman» y «Super S. F. II»: Las sagas que no cesan

Capcom ha vuelto a la carga con los juegos que más éxito le han reportado siempre: **«Megaman» y «S.F.II».** Sin embargo, no se ha quedado ahí, y ha demostrado el porqué del prestigio y las grandes expectativas que siempre provocan sus lanzamientos.



«Super Street Fighter II» S.N.

Será el tercer «Street Fighter» para Super Nintendo y todo parece indicar que, además, será el mejor. Con 32 megas, con cuatro nuevos luchadores para un total de dieciséis, con más movimientos especiales, con más escenarios... y con más acción que nunca.

«Megaman», el héroe incombustible

Después del reciente estreno en nuestro país de «Megaman X» para Super NES, Capcom ha presentado en la feria la segunda parte bajo el título de **«Megaman X2».** No se han mostrado imágenes del juego, pero por lo menos ya tenemos asegurada la saga... y **también en Mega Drive.** Ya hace tiempo os informamos del acuerdo al que había llegado Capcom con Sega para llevar a Megaman hasta los dominios de Mega Drive. Pues bien, el resultado de este acuerdo se ha hecho realidad en la feria, presentándonos al entrañable robot en un cartucho titulado **«Megaman The Willy Wars».** Bajo este atractivo título se esconderán **12 megas** con las mejores aventuras protagonizadas por Megaman en NES. Por supuesto, **el héroe ganará mucho con su paso de los 8 a los 16 bits,** aunque mantendrá intactas sus increíbles cualidades. Hasta su metálico perro **Rush** va a tomar parte en la experiencia.

Nuestro amigo tampoco ha querido dejar desamparada a otra de sus incondicionales, y **va a aparecer por quinta vez en Game Boy.** Nada menos que **cuatro megas** para que Megaman vuelva a demostrar que es capaz de casi todo en esto de los videojuegos.



«Megaman The Willy Wars» M.D.

Las dos pantallas superiores pertenecen a Mega Drive y la inferior a Game Boy. Da igual, el caso es que Megaman sigue siendo protagonista allí donde Capcom esté presente. Su fama está más que justificada.

Los mejores cracks de lucha

Dejando a «Megaman», nos encontramos de lleno con otro de los títulos emblemáticos de la compañía japonesa, «Street Fighter II», o mejor dicho, **«Super Street Figther II».** El cartucho para **Super NES** va a contar con **36 megas y los 16 luchadores** de la recreativa.

Otro esperadísimo arcade de lucha es **«Saturday Night Slam Master» y sus 24 megas.** Las versiones **para las dos 16 bits** presentarán la innovación de incluir **una opción para cuatro jugadores simultáneos.** Así, disfrutaremos de una velada de lucha con los personajes más musculosos y marrulleros. Muy al estilo de los visto por la tele, pero con una **calidad gráfica y sonora impresionante.** Por cierto, uno de los luchadores es **Haggar,** de la serie «Final Fight».

Más y más cosas de Capcom...

Capcom ha creado una división interna para dedicarse al desarrollo de juegos para las consolas 32 bits ***Saturn y PlayStation.*** *La nueva división recibirá el nombre de* ***R&D.***

Por otra parte, ha llegado a un acuerdo con ***Sony Music y Bandai*** *para que* ***Megaman*** *protagonice una* ***serie de dibujos animados*** *que Sony distribuirá en vídeo.*

En el tema arcades han presentado dos títulos fuertes de verdad: ***«Alien Vs Predators»*** *nos propone una guerra sin cuartel contra los terroríficos aliens, y* ***«Darkstalker: The Night Warriors»,*** *de los creadores del legendario «S.F.II» y con el mismo estilo "one vs one".*

«CAPCOM'S SOCCER SHOOTOUT»



Doce megas de fútbol *que permitirán la participación de* ***cuatro jugadores simultáneos*** *y la opción de entrenar aspectos como el "dribbling" o la defensa.*

«CAPITAN COMANDO»



Toda la calidad que caracterizó a la recreativa se comprimirá en los ***16 megas*** *de este espectacular cartucho* ***para S. N.*** *Lucha para uno o dos jugadores.*

DEMON'S CREST»



16 megas *desbordantes de acción para una* ***aventura fantástica*** *ambientada en tenebrosos parajes. Una* ***descarga gráfica y sonora*** *para el Cerebro de la Bestia.*

«THE PUNISHER»



El famoso cómic de la Marvel pasará a los ***16 bits de Sega*** *en forma de un* ***Beat´-em-up*** *en el que tendremos que demostrar nuestra capacidad de venganza.*

Acclaim

PENDIENTE DE SATURN Y ULTRA 64

Visión de futuro

Aparte de mostrarnos una importante colección de juegos, Acclaim demostró su interés por moverse con los tiempos que corren, al anunciar que **ha llegado a un acuerdo con Nintendo para desarrollar juegos para Ultra 64**, y con **Sega** para hacer lo mismo con **Mega Drive 32X y Saturn.** Además, nos enseñó alguno de los más modernos sistemas de programación.

Con el dinamismo propio de una compañía entusiasta, Acclaim no se lo ha pensado dos veces a la hora de **introducirse en el mercado de los 32 y 64 bits.** No se quiere "conformar" con recolectar los éxitos consoleros de recreativas rompedoras, y viene dispuesta a arrasar con los que califican los juegos del futuro.



Con este cómic, Acclaim presentó su nueva faceta como editora. Lo mejor de todo el cuadernillo fue Turok, un indio americano que protagonizará un juego para Ultra 64.

Tres títulos antológicos para los 32 bits

Cuando hace apenas un par de meses nadie conocía ni siquiera el aspecto de **Mega Drive 32X**, esta compañía ya tenía en mente unos "jueguecillos" para apoyar el lanzamiento de la máquina. Tres títulos **avalados por un enorme éxito en 16 bits**, se presentan como las aportaciones de Acclaim a los dos proyectos más ambiciosos de de Sega: **Saturn y MD 32X.**

Por supuesto, **«Mortal Kombat II»** y su imparable descarga de adrenalina será uno de los títulos fuertes. Para seguir con los éxitos arcade, nombraremos **«NBA Jam Tournament Edition»**, en el que la cara más atractiva del basket,el espectáculo, aparecerá como protagonista de excepción junto a los mejores jugadores de liga profesional americana. El tercer título, **«Alien Trilogy»**, nos ofrecerá la oportunidad de volver a ser Ripley para enfrentarnos a las pesadillas de Alien, Aliens y Alien 3, a través de **18 fases con gráficos en 3D** y el ambiente sobrecogedor que caracterizó la serie.

Cómic de 64 bits

Acclaim también ha puesto los ojos en **la "ultra-máquina" de Nintendo**. Su acuerdo con la compañía nipona se va a materializar con un juego basado en el cómic **"Turok: Dinosaur Haunter".** El protagonista del juego será un indio Kiowa que vivirá las más variopintas aventuras en una Tierra Perdida habitada por dinosaurios y antiguas tribus prehistóricas. Hay que reconocer que aunque el argumento esté ya un poco manido puede resultar atractivo.

Por cierto, que este cómic pertenece a la serie **"Valiant Comics"** que ahora **se va a encargar de distribuir Acclaim,** diversificando de este modo sus competencias al mundo editorial.

Más y más cosas de Acclaim...

*Por si no lo sabíais, **Warner Bros** va a producir una película títulada **"Batman Forever"**, protagonizada por Michael Keaton. Con mucha vista, Acclaim ya se ha hecho con los derechos para pasar el film a videojuego. La primera versión se realizará **para recreativa, utilizando la placa "Titan" de 32 bits.** "Titan" se basa en los procesadores **Hitachi,** igual que 32X y Saturn. No es extraño que la primera conversión de "Batman Forever" vaya a ser para estos dos sistemas.*

*Acclaim ha adquirido una parte de **Digital Pictures,** y con ella títulos como **«Corpse Killer»**, **«Supreme Warrior»**, **«Slam City»** o **«Kids on Site»**, todos ellos **para Mega CD.***

«NIGEL MANSELL´S INDY CAR»



*Toda la calidad que atesoraba la primera parte aparecerá mejorada con la **opción de dos jugadores simultáneos.***

«USHRA MONSTER TRUCK WARS»



*Los circuitos más espectaculares, **los 4X4** más salvajes y toda la emoción de las carreras de **Monster Truck.***

«MORTAL KOMBAT II»



***Game Boy y Game Gear** van a recibir su ración de golpes de la mano de los **luchadores** más sanguinarios y controvertidos.*

«STARGATE»



*Encontraréis **más acción de la soportable,** avalada por un gran despliegue técnico en el que resalta un impecable **MD 7.***

Nuevas Sensaciones

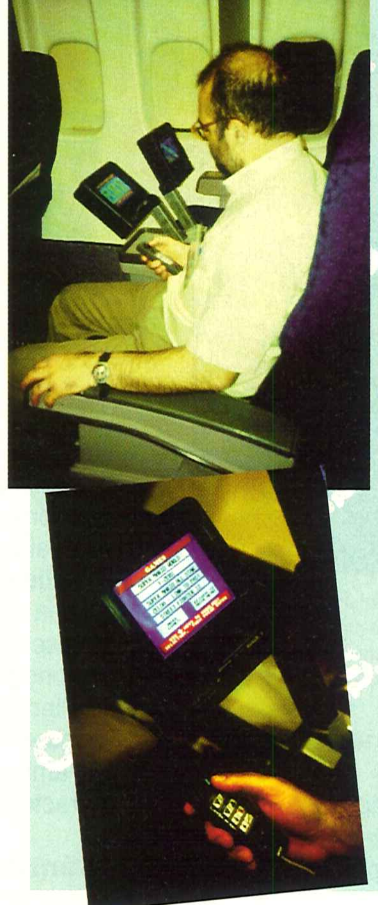
Lo último en periféricos

Astounding 2001

Un visor de realidad virtual

En principio, este espectacular y aparatoso casco no tiene mucho que ver con los videojuegos, pero sí con algo que parece ganar interés a marchas forzadas: **la realidad virtual.** El aparatito en cuestión nos permitirá ver la tele casi, casi, **como si estuviéramos dentro de la pantalla, creando envolventes efectos audiovisuales.** Por supuesto, también podremos alucinar en colores con nuestras películas de vídeo favoritas.

No hay que pensar demasiado para llegar a la conclusión de que si esto funciona con la televisión y el vídeo también puede hacerlo con la consola. Pues sí señor, colocando un **Astouding** sobre nuestra alucinada cabeza, **los videojuegos entrarán a formar parte de la auténtica realidad virtual.** Esto de la tecnología parece no tener freno.



Nintendo Gateway

Nunca volar en avión fue más divertido

Si tenéis miedo a volar es porque todavía no habéis probado este nuevo invento de **Nintendo**. Se trata de un monitor instalado en los asientos de los aviones. Cuenta con un pequeño mando que permite manejar todas las funciones de la máquina: podréis optar entre ver la peliculita de turno **o bien disfrutar de un divertido viaje en compañía de los más entretenidos videojuegos**. En el monitor aparecerá un menú que os permitirá optar entre varios títulos.

Nintendo tiene previsto instalar el **Gateway** en más de **40.000 habitaciones de hotel** y espera que lo disfruten **cerca de 40 millones de usuarios**. Los videojuegos se han convertido en el mejor compañero de viaje.

Background

El hombre al servicio de la técnica

No es exactamente un periférico, ni siquiera es un aparato concreto. En realidad se trata de **una avanzada técnica informática que Acclaim utiliza en el desarrollo de sus nuevos juegos.** La señorita de la foto sirve para ilustrar perfectamente la idea de este complejo sistema.

Todo consiste en situar unos **sensores** en el cuerpo de una persona, que **recoge los movimientos que realiza el actor y los traslada a un ordenador.** Basándose en los puntos de movimiento, dicho ordenador **crea una red espacial que repite, sin margen de error, los movimientos iniciales.** Y ya está, esa red o malla puede utilizarse después en cualquier juego, recubriéndola con el aspecto adecuado. Los resultados son asombrosos, pensad que los personajes animados con este sistema pueden realizar unos movimientos perfectos.

Aura Interactor

Para vibrar con todos los juegos



De primeras todos pensamos que una mochila sirve para transportar cosas. Pero no siempre es así, o al menos no lo es en este caso, porque **todo el parecido del Interactor con una mochila acaba en la forma.** El aparato **sirve para "vibrar" con nuestros juegos preferidos**, y decimos vibrar en toda su expresión.

Y es que el amplificador de este artilugio se conecta a la salida de sonido de la consola (**Mega Drive o Super Nintendo**) para que **las vibraciones del juego se transmitan a la mochila que llevaremos a la espalda.** Podemos regular la intensidad de las vibraciones y elegir los efectos que hagan reaccionar al aparato. Imaginaos así un «Virtua Racing» al ritmo de las vibraciones del motor, o un «S.F.II» sintiendo casi los golpes en nuestra piel.



Life Fidness

Mountain Bike Rally: Ciclismo en el salón de casa

Estar en forma, eliminar esos kilitos de más y practicar los deportes más estrambóticos para mantenerse sanos, es una de las grandes obsesiones yanquis. Fijaos si no en la cantidad de productos que han colado en nuestro país mediante venta por TV. Los hay para hacer ejercicio "hasta en el trabajo".

Pues siguiendo en esta línea, **Nintendo** presentó en el CES un **bicicleta estática.** Visto así no hay nada raro, ni nada que tenga que ver con una feria de videojuegos, pero ¿y si os decimos que la bici **se conecta a la Super Nintendo para participar en un juego de ciclismo**? Pues no es broma. El invento consiste en subirse a la máquina y ponerse a emular a Induráin con todas sus consecuencias. El juego permite elegir entre **varios circuitos** para poner a prueba las piernas. Además, en la pantalla se mostrarán **las millas recorridas, la velocidad y, lo mejor, las calorías perdidas por hora**.

Teev Golf

Mejora tu Swing sin salir de casa

Parece que se ha puesto de moda introducir periféricos para aumentar la participación del jugador frente a la consola. Periféricos que pueden ser, por ejemplo, **un palo de golf y un "tee"** que nos permitan emular a nuestros golfistas preferidos sin movernos de casa. Imaginaos lo que tiene que ser conecta el **«Links»**, agarrar el palo y observar en el monitor el resultado de nuestro perfecto swing. Pues dejad de soñar, porque eso ya es posible.

El aparato se llama **Teev Golf** y se presentó en el CES tanto **para Super Nintendo como para Mega Drive.** Consiste en **una base situada en el suelo, que recibe y transmite los impulsos generados por el bastón que hace las veces de palo.** Además de divertir, tiene la ventaja añadida de que no correremos el riesgo de destrozar un cristal con la dichosa pelotita. Alucinante, ¿verdad?

Series Animadas

Los dibujos animados también juegan

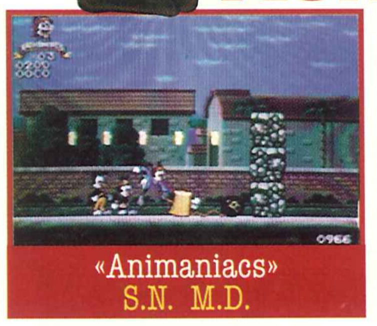


En la Feria de Chicago se ha presentado una verdadera **avalancha de juegos basados en series de dibujos animados. Sunsoft** continúa siendo la compañía que más juegos de este tipo va a lanzar al mercado, pero otras compañías como **Taito, Sony, Gametek, Konami, Ocean, T.H.Q., Capcom, Technos y Viacom** también han preparado su visión en forma de videojuego de las aventuras de dibujos animados.

De este modo, por vuestras consolas pasarán personajes veteranos como **Popeye**, clásicos como **Mickey Mouse, el pato Donald** o los chicos de **la Warner**, y algunos no tan conocidos en nuestro país como **Mighty Max o Rocko.** Tampoco podía faltar la representación de los superhéroes en la figura legendaria de **Batman.**

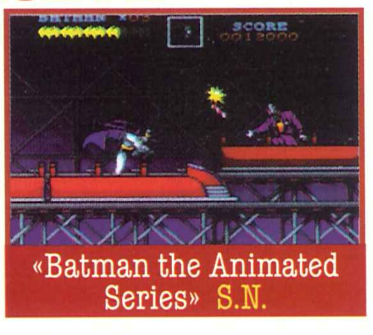
Todos ellos forman un universo muy especial lleno de magia, ilusión y fantasía. Son muchos juegos y todos muy buenos, con la **tónica general de las plataformas.** Pero para que os hagáis una idea, aquí tenéis una muestra de lo último que se vio en el C.E.S. sobre los dibujos animados.

Konami



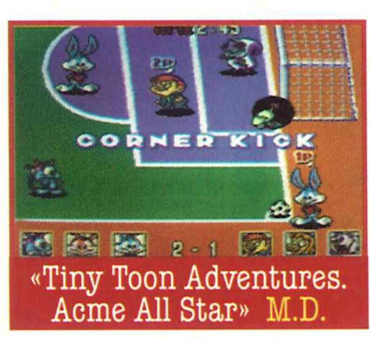
«Animaniacs» S.N. M.D.

*Basada en una serie de dibujos de **Spielberg y la Warner**, se tratará de un juego que combine **las plataformas con toda clase de puzzles, trampas y obstáculos.** Sus protagonistas serán **Yakko, Wakko y Dot**, y podréis controlar a cualquiera de los tres dependiendo de la situación.*



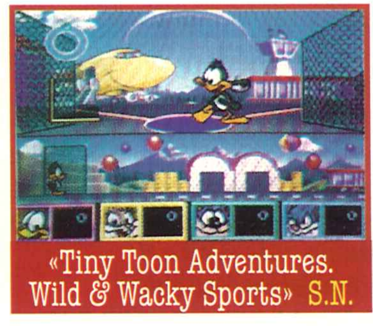
«Batman the Animated Series» S.N.

*El **Señor de la Noche** protagonizará una aventura rebosante de acción e intriga, gracias a este cartucho de **16 megas** basado en la conocida serie de televisión. Por supuesto, no faltarán **los habituales enemigos de Batman** (Joker y compañía) dispuestos a seguir dando la lata.*



«Tiny Toon Adventures. Acme All Star» M.D.

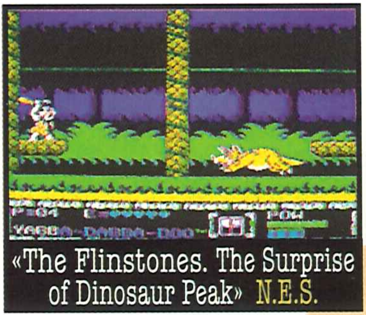
*El **fútbol y el baloncesto** se van a poner de moda en **Acme Acres.** Por eso, en este cartucho podréis jugar a estos dos deportes, eligiendo a los componentes del equipo de entre **14 personajes de la conocida serie de televisión** protagonizada por Buster Bunny y sus pequeños amigos.*



«Tiny Toon Adventures. Wild & Wacky Sports» S.N.

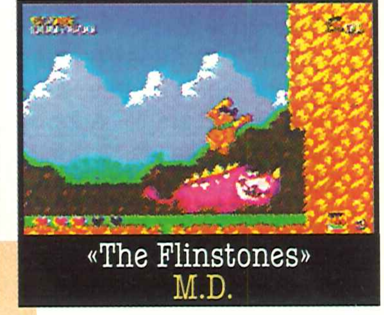
*Los **jóvenes personajes de la Warner** competirán en **doce eventos deportivos** como el salto de esquí, con pértiga o el ala delta. También tomarán parte en otros menos conocidos pero igual de divertidos, como **la carrera de pollos, de leñadores o el tiro de zanahorias a la diana.***

Taito



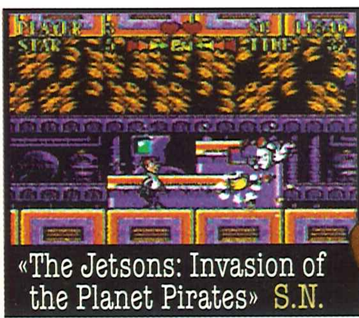
«The Flinstones. The Surprise of Dinosaur Peak» N.E.S.

Pebbles y Bam Bam** han desaparecido, así que sus preocupados padres tendrán que encontrarles y rescatarles. Pero claro, al tratarse de **Pedro Picapiedra y Pablo Mármol**, os podéis esperar muchas sorpresas en un cartucho repleto de **gráficos coloristas y numerosos detalles.



«The Flinstones» M.D.

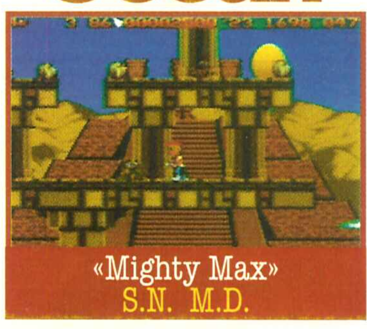
***Los Picapiedra** están de moda por la película de Spielberg, y aquí les tenemos protagonizando un juego en el que Pedro habrá de **evitar que Bedrock se derrumbe.** El cartucho tendrá mucho dinosaurio, mucha plataforma y **seis fases** para que conozcáis a fondo la Prehistoria.*



«The Jetsons: Invasion of the Planet Pirates» S.N.

***Zora, la Pirata Espacial**, está arrasando los recursos naturales del siglo XXI, y sólo **George Jetson** puede acabar con ella. Así, el popular personaje de **Hanna-Barbera** se enfrentará a este desafío con toda la simpatía que le caracteriza.*

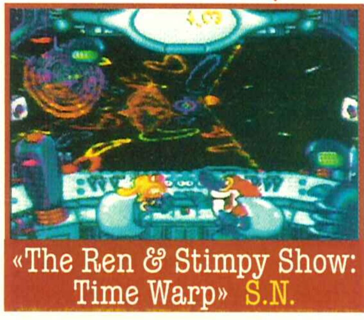
Ocean



«Mighty Max» S.N. M.D.

*Directamente de la serie de TV, va a llegar con todos sus protagonistas: **Max, Felix, Bea, Virgil y el archivillano SkullMaster**. El juego tendrá **50 niveles** y la innovación del **modo dos jugadores** que cooperarán o competirán gracias al "split screen".*

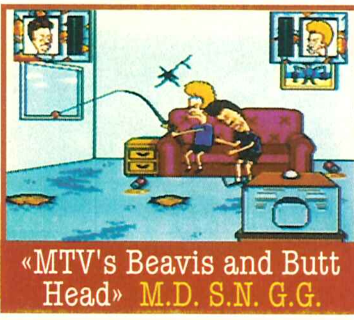
T.H.Q.



«The Ren & Stimpy Show: Time Warp» S.N.

***Una aventura grandiosa** con unos gráficos de pasmo, unas melodías alucinantes y unos protagonistas de locura: **Ren y Stimpy.** Esta vez se meterán **en una máquina del tiempo**, que les conducirá a través de episodios de su propio espectáculo.*

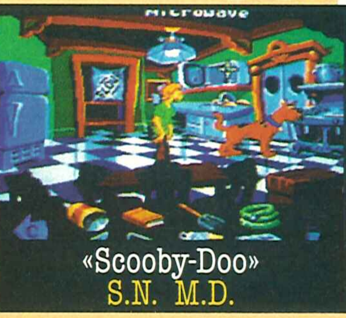
Viacom



«MTV's Beavis and Butt Head» M.D. S.N. G.G.

*Los arrabaleros más populares de U.S.A protagonizarán este juego basado en la **popular serie de la MTV.** El objetivo será idéntico: ayudar a **Beavis y Butthead** a conseguir entradas para el concierto de su grupo de heavy favorito, **con todo el humor y el estilo** de la serie.*

Sunsoft



«Scooby-Doo» S.N. M.D.

*Los dibujos de **Hanna-Barbera** llegarán en forma de una **aventura interactiva** en la que **Scooby-Doo y Shaggy** tendrán que resolver un misterioso caso tras recorrer una mansión repleta de pasadizos secretos y complicados puzzles. Por supuesto, contarán con la ayuda del **resto de la pandilla:** Fred, Velma y Daphne.*



«Speedy Gonzales. Los Gatos Bandidos» S.N.

*El **ratón más veloz del mundo** llegará a toda velocidad a los 16 bits de Nintendo **para rescatar a sus amigos** que han caído en las garras de una pandilla de felinos, **Los Gatos Bandidos. Speedy** correrá por tierra y mar atravesando barcos piratas o naves espaciales con tal de salvar a sus pequeños compañeros.*



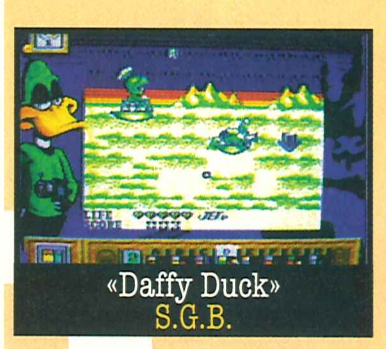
«Looney Tunes Hoop it Up» S.N.

*Todos los personajes **de la Warner** se pondrán las zapatillas de deporte para **saltar a la cancha de baloncesto. Bugs Bunny, Wile E. Coyote, Marvin el Marciano y Taz** formarán, gracias a **Sunsoft,** un divertido y espectacular equipo de basket. Todo ello en un cartucho de **16 megas** para uno o dos jugadores simultáneos.*



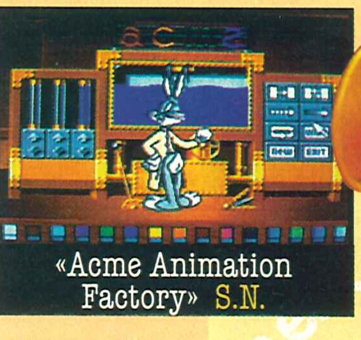
«Porky Pig's Haunted Hollyday» S.N.

*Las **vacaciones de Porky** se van a convertir en una pesadilla repleta de enemigos y plataformas. Un cartucho basado en los **clásicos cortos de la Warner**, con una estrella invitada, **el Pato Lucas.** En él nunca jugaréis dos partidas iguales, ya que en cada ocasión **las condiciones climatológicas del juego** serán diferentes.*



«Daffy Duck» S.G.B.

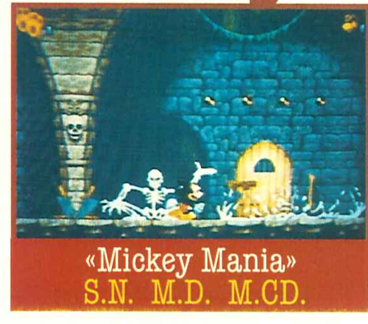
*El **Pato Lucas** se convertirá en **Duck Dodgers,** el más valiente superhéroe del futuro, para acabar con las intenciones de **Marvin el Marciano** de destruir la Tierra. El juego estará basado en la serie de dibujos animados **"Duck Dodgers en el siglo 24 y 1/2"**, cómo no, de la **Warner.***



«Acme Animation Factory» S.N.

*Se tratará de un juego que os permitirá utilizar las técnicas de la Warner para **crear vuestros propios dibujos y tiras animadas.** Este cartucho os ofrecerá **un amplio menú de opciones,** para que podáis emular a los mejores directores de dibujos animados.*

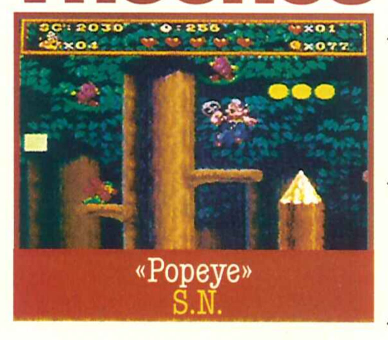
Sony



«Mickey Mania» S.N. M.D. M.CD.

***Sony y Disney Software** nos mostrarán **siete cortos animados** con un mismo protagonista: **Mickey Mouse.** Desde **"Steamboat Willie"** hasta **"El Príncipe y el Mendigo"**, jugaremos mientras recordamos el debú de Mickey o su primer papel hablado.*

Thecnos



«Popeye» S.N.

***Popeye el Marino y Brutus** pasarán **más de 50 niveles** repletos de obstáculos, en un cartucho que incluirá **modo de competición** gracias al split screen.*

Los Comics

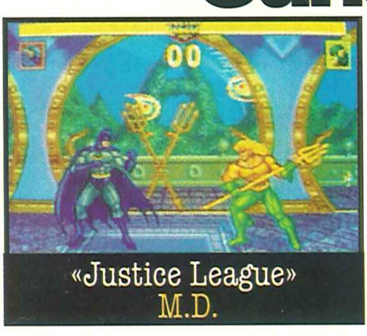
Los superhéroes se la juegan

Las dos editoriales más famosas del cómic, **Marvel y DC,** han sido un buen filón para las compañías que han presentado en esta edición del C.E.S. un variado repertorio de cartuchos que mantienen la clásica línea de los comics. **Superman, Batman, Linterna Verde, el Increíble Hulk, e incluso Tarzán** medirán sus fuerzas a golpe de pad, gracias al talento de **Gametek, U.S.Gold, Sunsoft u Ocean**. También el manga ha estado presente en la Feria de Chicago, con uno de sus personajes más conocidos en todo el mundo, **Akira. T.H.Q.** se ha encargado de plasmar las aventuras que transcurren en Neo Tokyo, a través de uno de los juegos más espectaculares que se han visto.

En fin, toda **la acción, el ímpetu, la fuerza y la diversión de los comics** de siempre se ha puesto al servicio del nuevo soporte de entretenimiento: las consolas.

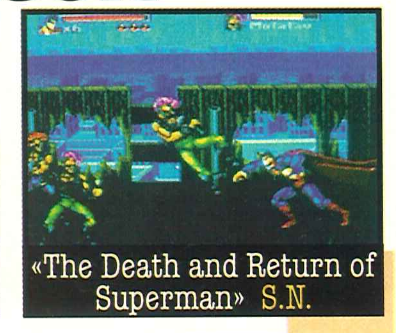


Sunsoft



«Justice League»
M.D.

*16 megas con los más conocidos superhéroes y supervillanos de **DC Comics,** que componen un grupo conocido como **la Liga de la Justicia.***

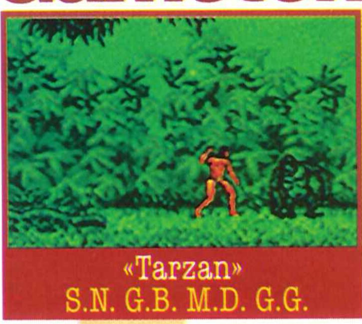


«The Death and Return of Superman» S.N.

*El mayor suceso de la historia de DC Comics, el trágico **enfrentamiento de Superman con Doomsday y la muerte del súper hombre,** se repetirá en este cartucho. En él también asumiréis los papeles de **Superboy, The Eradicator, el Hombre de Acero y The Cyborg,** los cuatro personajes que afirmarán ser el verdadero Superman. Pero, naturalmente, sólo uno de ellos será el verdadero.*

La eterna debacle entre el Bien y el Mal se reproduce una vez más en formato cartucho gracias a estos juegos que enfrentan a los superhéroes de siempre con sus grandes enemigos. En esta ocasión el desenlace no depende del ingenio de los guionistas, sino que está en vuestras manos.

Gametek



«Tarzan»
S.N. G.B. M.D. G.G.

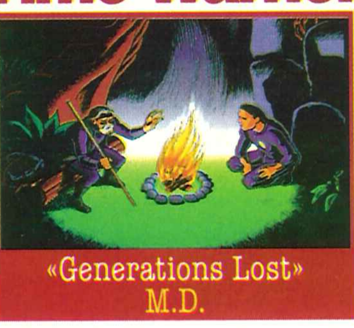
*El **Señor de los Monos** volverá para demostrar que sigue siendo el amo y señor de la jungla. Claro que para ello tendrá que atravesar a nado, saltando o corriendo **seis niveles llenos de animales salvajes** y de todos los peligros que oculta la selva.*

T.H.Q.

«Akira»
Todos los formatos

*El conocido manga **"Katshu Iro Otomo"** va a llegar ahora convertido en juego. Asumiendo las papeles de **Kaneda y Tetsuo**, atravesaréis Neo Tokyo en 10 niveles que combinan **lucha, conducción, juego de rol en primera persona y scroll lateral.***

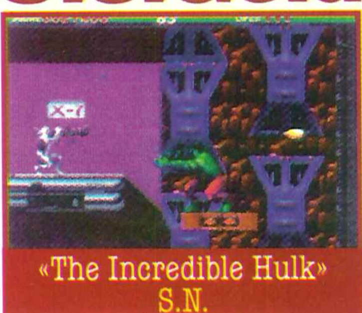
Time Warner



«Generations Lost»
M.D.

*Se tratará de una sorprendente aventura en la que tendréis que emplear **vuestras dotes de estrategas para ayudar a Monobe**. Animaciones y gráficos asombrosos así como una banda sonora "New Age" en lo que se promete como una **nueva concepción de los videojuegos.***

U.S.Gold



«The Incredible Hulk»
S.N.

*El emblemático superhéroe de la editorial **Marvel** llevará a Super Nintendo todo su poder y su mal genio. Lo hará **a través de un logrado juego de plataformas** en el que se tendrá que ver las caras con viejos conocidos de sus aventuras impresas, como **Rhino o The Leader.***

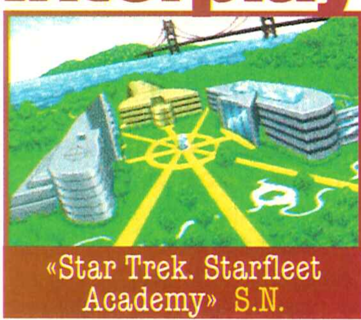
Las Películas

De la pantalla grande a las consolas

En la Feria de Chicago encontramos adaptaciones de películas tan conocidas como **«El Retorno del Jedi»**, el esperado juego para Super Nintendo que pone fin, de momento, a la trilogía cinematográfica de George Lucas. Tampoco faltaron a la cita los grandes aventureros de la pantalla grande, en la persona del intrépido **Indiana Jones,** los "duros" de Hollywood, representados por Sylvester Stallone y su **«Demolition Man»**, los viajes intergalácticos de **«Star Trek»** o el terror y el misterio de **«Addams Family Values», «The Mask», «The Shadow» y «Mary Shelley's Frankenstein»**.

Como veis, el C.E.S. dejó impresionados a todos los amantes del séptimo arte, con una serie de juegos que permitirán revivir las mejores odiseas cinematográficas.

Interplay



«Star Trek. Starfleet Academy» S.N.

*Se tratará de un **simulador**, a base de **gráficos poligonales en 3D**, en el que afrontaréis docenas de misiones a los mandos de tres naves distintas. Comenzaréis como **cadetes de Starfleet Academy**, e iréis aumentando de rango hasta llegar al de **Capitán.***

J.V.C.



«Indiana Jones Greatest» S.N.

*Un juego que agrupará **la famosa trilogía cinematográfica** protagonizada por **Indy.** A la enorme calidad técnica del cartucho se sumarán los **28 niveles**, incluyendo algunos con **perspectiva subjetiva** o con un **novedoso empleo del Modo 7.***

«Super Return of the Jedi» S.N.

*Concebido a imagen y semejanza de la película, adoptaréis los papeles de **Luke, Han Solo, Chewbacca, Wicket el Ewok o la Princesa Leila.** Una aventura de **16 megas** que os llevará desde el palacio de Jabba the Hutt hasta el Bosque de Endor.*

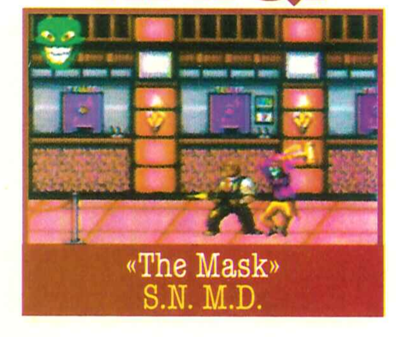
Fox Int.



«The Pagemaster» M.D. S.N. S.G.B.

*Estará basado en la película del mismo título protagonizada por **Macauly Culkin.** Se trata de la mágica aventura de un niño que va a realizar un **fantástico viaje a través de la literatura clásica** cuando la ficción se convierta en realidad.*

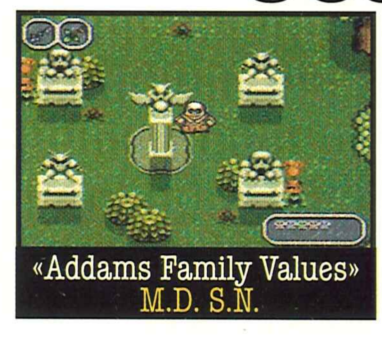
T.H.Q.



«The Mask» S.N. M.D.

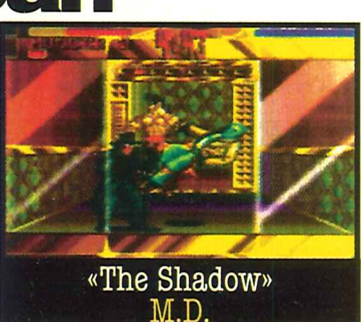
*Se tratará de un juego basado en la película del mismo título, que ha protagonizado **Jim Carrey**. El protagonista contará con **docenas de armas y movimientos especiales,** y los gráficos estarán basados en los **efectos FX** creados por la empresa de George Lucas para el film.*

Ocean



«Addams Family Values» M.D. S.N.

*Al igual que en el film el protagonista será **Fétido Addams,** quien deberá **rescatar a su sobrino Pubert,** que ha caído en manos de la diabólica niñera Debbie Jelinsky. Para ello tendrá que atravesar **42 niveles** muy en la línea del primer juego de los Addams que todos conocéis.*



«The Shadow» M.D.

*El éxito de la película del mismo nombre va a dar lugar a un juego en el que asumiréis el papel de **"La Sombra"**, un hombre **vestido de negro con un misterioso pasado a sus espaldas.** Su imagen acechará Nueva York para enfrentarse al mayor villano de la Tierra, **Shiwan Khan.***

Virgin



«Demolition Man» M.CD.

*Protagonizada por **Sylvester Stallone y Wesley Snipes,** esta película futurista marcada por la acción no podía escaparse del Mega CD. Este compacto estará compuesto de **diez explosivos niveles,** que incluirán es**pectaculares persecuciones y enemigos** para dar y tomar*

Juegos Deportivos

En la variedad está el gusto

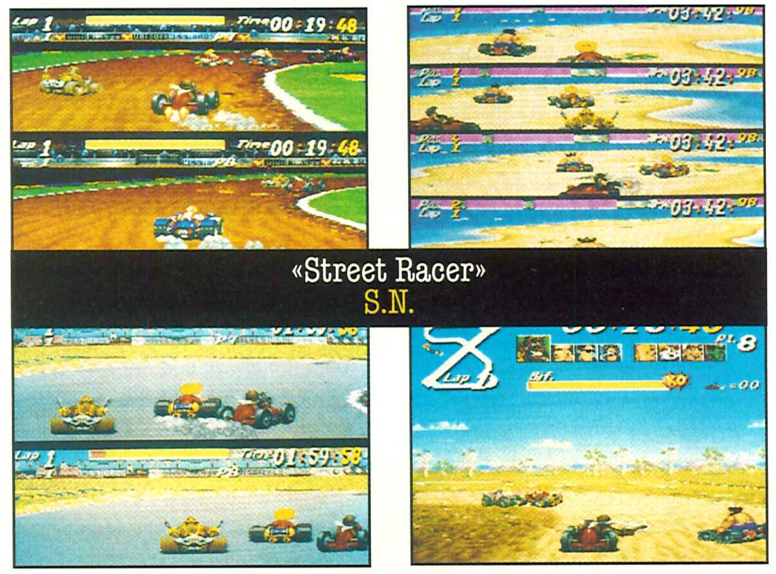
Parece que tras la avalancha de juegos de fútbol sufrida en los meses pasados con motivo del Mundial de USA, las cosas vuelven a la normalidad en este prolífico género. Las compañías tienen preparado un buen puñado de títulos para las próximas fechas, **ofreciendo una necesaria variedad** en un género que este año ha estado casi monopolizado por el deporte rey.

Ante todo hay que destacar a dos compañías que han tomado el género deportivo como uno de sus principales valores para la próxima temporada. En primer lugar, **Sony Imagesoft** presentó en Chicago nada menos que seis títulos deportivos, tan variados como **«ESPN National Hockey Night», «ESPN Speed World», «ESPN Sunday Night NFL», «NBA Hangtime 95», «ESPN Baseball Tonight», y «Championship Soccer 94».** Estos lanzamientos aún no tienen fecha concreta, pero se prevé que en poco tiempo estén disponibles en nuestro país.

Por otro lado, la compañía **Time Warner** (de reciente incursión en el sector gracias a la compra de Atari y Tengen) también tiene preparados cinco jugosos anzamientos, de los que tres son cartuchos de golf.

Por último, reseñar las **conversiones para las portátiles de «FIFA Soccer» y «John Madden 95»** por parte de la firma **THQ.** Desde luego, deporte no nos va a faltar.

De la mano de **Ubi Soft,** llega hasta **Super Nintendo** uno de los juegos más vitoreados en la pasada feria del CES en Chicago. **«Street Racer»** es un juego que **combina las carreras de coches y la lucha,** al más puro estilo «Road Rash», pero que ha puesto un gran énfasis en la jugabilidad. El equipo de programación **Vivid Image,** con gran experiencia en la programación de juegos para ordenador, ha utilizado al máximo las posibilidades del **Modo 7 de la Super NES**, sin que para ello haya sido necesario utilizar ningún chip adicional (tipo FX). «Street Racer» es el primer juego de coches que **permite la participación de 4 jugadores simultáneamente**, gracias a la utilización de la split screen, aunque lógicamente la pantalla se divide en cuatro partes y no en dos, como viene siendo habitual. Para ello, es compatible con los adaptadores **Multitap de Hudson y Super Link de Bullet-Proof Software.**



«Street Racer» promete ser uno de los juegos más interesantes de los próximos meses. La calidad técnica de todo el juego, unida a detalles como la posibilidad de participar 4 jugadores a lavez, convierten a este juego en una auténtica joya para los usuarios.

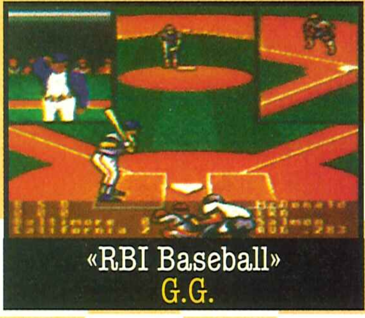
«Street Racer» cuenta con varios modos de juego, en los que se incluyen la competición de uno contra uno o la disputa de un campeonato completo. Para evitar la monotonía se han incluido **hasta diez recorridos distintos,** cada uno con cuatro circuitos propios, y una calidad gráfica que ofrece **varias perspectivas.**

Unos personajes algo peculiares

Los protagonistas del juego son **ocho salvajes personajes con sus correspondientes vehículos.** Cada uno de ellos cuenta **con sus propias armas y ventajas** con respecto a sus rivales. Por ejemplo, **Hodja** vuela en una misteriosa alfombra mágica y es capaz de sabotear el control de los vehículos del resto de los competidores. **Frank** (diminutivo de Frankenstein) utiliza todo tipo de artimañas para asustar y confundir a sus rivales, etc. De este modo, y al igual que ocurre con los juegos de lucha, **debemos escoger el personaje** que más se adapte a nuestra forma de jugar.



TimeWarner



«RBI Baseball»
G.G.

De la mano de **Tengen**, llegará hasta la portátil de Sega uno de los mejores juegos de béisbol de los últimos tiempos. Después de pasar con éxito por Mega Drive, «RBI Baseball» intentará **reflejar su calidad gráfica** en la pequeña pantalla de la Game Gear. **Varios modos de juego, todos los equipos de la liga y el genuino deporte americano** a vuestro servicio.

«PGA Tour Golf»
G.G.

Si hay un **programa clásico dentro del género del golf**, es el «PGA Tour Golf». Después de aparecer la segunda parte de este juego para Mega Drive, Tengen va a llevar a los 8 bits de Sega **toda la magia y el arte** del deporte de Severiano Ballesteros. **71 hoyos profesionales, varios jugadores y una calidad técnica** que asombrará a los fans del género.



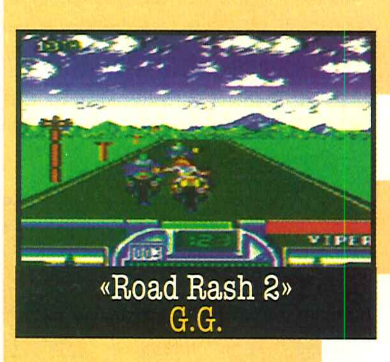
«Kawasaki Super Bike»
G.G.

Las carreras de motos siempre acaparan atención. Por eso, «Kawasaki Super Bike» promete ser **uno de los títulos más importantes del año**, sobre todo si tenemos en cuenta que el juego contará con **una calidad técnica sobresaliente, hasta 15 circuitos** (incluido el Suzuka 8 horas) y **toda la adicción del mundo.** ¿Puede alguien resistirse?



«Awesome Baby»
M.D.

Una forma distinta de ver el baloncesto. No se tratará de ligas profesionales, ni siquiera universitarias, sino **del baloncesto de colegios,** con todos los nombres de los jugadores que en un futuro serán jugadores de la NBA. Una **digitalización asombrosa de los jugadores** y el interés propio de los juegos de basket auguran un gran éxito para el juego.



«Road Rash 2»
G.G.

Uno de los juegos más originales, y que ha dado pie a mucha copias, es «Road Rash», una **excelente combinación de carreras y lucha.** Esta será la segunda parte para Game Gear, con **toda la jugabilidad y diversión de las otras versiones.** Todo un lujo de la velocidad en versión portátil.



«RBI Baseball »
S.N.

Después de pasar por Mega Drive, «RBI Baseball» intentará repetir éxito en los 16 bits de Nintendo. Un excelente juego de Béisbol que contará con un **amplio número de modos de juego,** y con la participación de **todos los equipos de la Liga profesional de Baseball de USA.**

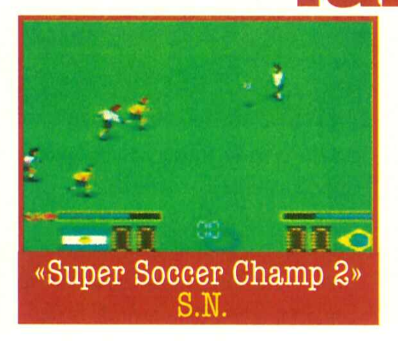
Interplay



«Rock & Roll Racing»
M.D.

Las **carreras de coches y el rock & roll más duro** se unirán en un fantástico juego que ya ha demostrado su calidad en Super Nintendo. Una **jugabilidad asombrosa y adicción por los cuatro costados** serán sus mejores bazas.

Taito



«Super Soccer Champ 2»
S.N.

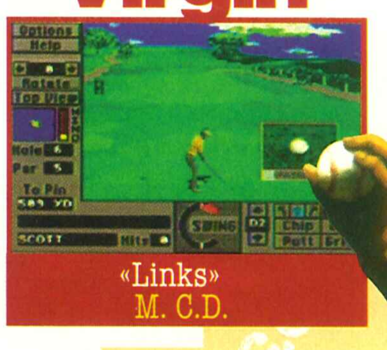
Taito lanzó hace tiempo un juego llamado **«Euro Football Champ»**, que pese a contar con una calidad aceptable, pasó sin pena ni gloria por nuestro país. Ahora va a llegar la segunda parte de este juego, **con 24 equipos a elegir** y **la opción de utilizar el multitap para 4 jugadores.**



«International Tennis Tour»
S.N.

Más juegos de tenis para Super Nintendo. Aunque lo tiene difícil tras la aparición de **«Jimmy Connors» o «Smash Tennis»**, este lanzamiento de Taito tendrá todos los ingredientes que requiere un gran juego. Nada menos que **64 jugadores a elegir, varios modos de juego y una realización técnica impecable.**

Virgin



«Links»
M. C.D.

Un programa que ya es **una leyenda para los amantes del golf.** Comenzó su andadura en los PC's, y ahora Virgin nos lo traerá para Mega CD. Su calidad gráfica estará fuera de cualquier duda, incluyendo **todo tipo de digitalizaciones** y un **buen repertorio de opciones.**

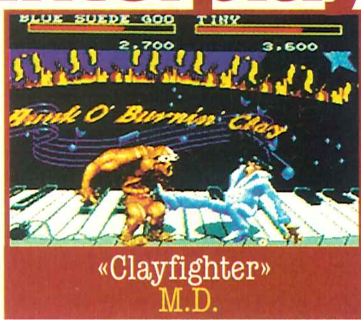


Zona de Combate

Una buena lucha para el Mega CD

Los programas de lucha, arcade o uno contra uno, siguen manteniendo su condición de valores seguros en el mercado del videojuego. La norteamericana **JVC** ha apostado muy fuerte por el **Mega CD** y le ha dado un nuevo impulso, especialmente tras su **acuerdo con SNK**, por lo que realizarán **conversiones de programas para recreativas que han aparecido en Neo Geo.**

Interplay



«Clayfighter»
M.D.

*Los personajes **más dúctiles, maleables y mejor animados** seguirán ampliando su campo de acción con esta conversión para los 16 bits de **Sega.***

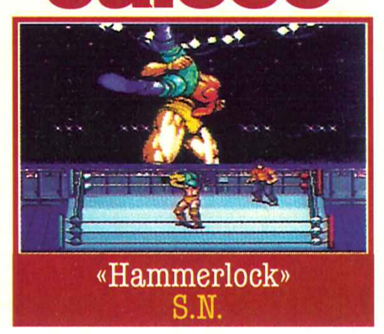
Culture Brain



«Fighting Simulator»
G.B.

***Lucha arcade y uno contra uno** se unirán en este lanzamiento de Culture Brain, ofreciendo dos juegos en uno. Además, también podrán elegirse **siete diferentes deportes de contacto,** desde kung-fu hasta boxeo.*

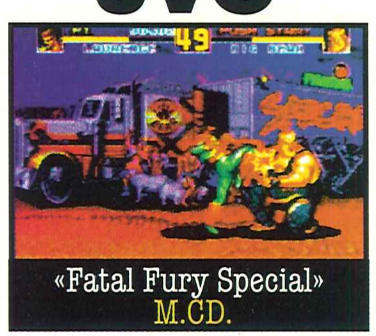
Jaleco



«Hammerlock»
S.N.

*Un nuevo concepto de perspectiva para juegos de lucha americana, con **ampliaciones a gran tamaño de los golpes más espectaculares.***

JVC



«Fatal Fury Special»
M.CD.

*Uno de los productos más representativos de **SNK** desembarcará con toda su fuerza en el soporte compacto de Sega. **Más de seis movimientos especiales y combos** para quince luchadores diferentes.*

Gametek



«Brutal»
S.N. M.D. M.CD.

*Personajes del **reino animal** con sus características potenciadas para la lucha.*

«Galactic Defender»
S.N.

*Culture Brain ha apostado fuerte por los juegos que **combinan la posibilidad de arcade con uno contra uno.** Gran colorido, unos sprites de tamaño considerable y un **repertorio de golpes especiales muy completo.***

Taito

«Ninja Warriors»
S.N.

*Toda la **capacidad de combate de los ninja** al servicio de un arcade de inconfundible procedencia nipona. **Veinticuatro megas** a tope.*

«Rise of the Robots»
M.CD. M.D.

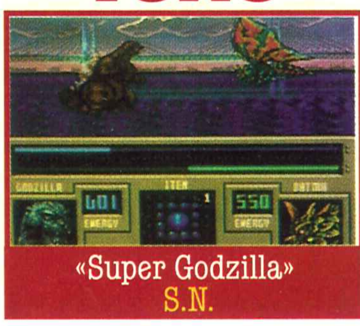
*Juego programado expresamente para soportes CD-Rom. **Increíbles texturas metálicas,** perspectivas conseguidas gracias al **sistema 3D, VC** que potencia los contornos y **sprites con rotaciones de 360 grados.***



«Ultimate Fighter»
S.N.

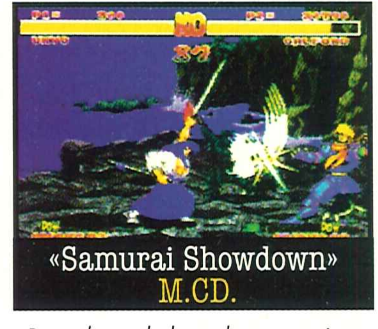
Ocho combatientes** representantes de otras tantas especialidades de **lucha y mucha ación.

Toho



«Super Godzilla»
S.N.

*Uno de los personajes más conocidos de las **películas de ciencia ficción japonesas,** también sabe de puñetazos, patadas y golpes especiales.*



«Samurai Showdown»
M.CD.

*Procedente de las salas recreativas, «Samurai Showdown» introduce las **técnicas de combate con espadas** y un **novedoso zoom cinematográfico.***



Segundas partes

Los regresos más esperados

Haciendo malo el refrán de "segundas partes nunca fueron buenas", en la edición veraniega del C.E.S. casi todas las compañías presentaron **segundas partes, e incluso terceras, de sus títulos más emblemáticos.** Muchos juegos con el número 2 detrás, lo que implica **tanta diversión y jugabilidad como sus precedesores,** y un montón de mejoras.

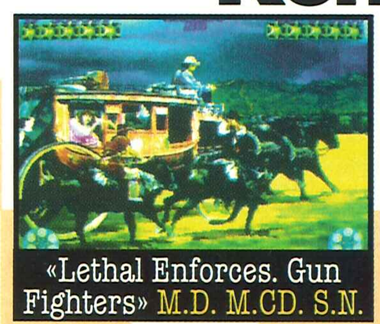
Sunsoft



«Aero the Acrobat 2» S.N. M.D.

Aero** viajará por el tiempo y el espacio tras el malvado **Edgar Ektor**, en estos dos cartuchos de **16 megas cargados de emociones fuertes.

Konami



«Lethal Enforces. Gun Fighters» M.D. M.CD. S.N.

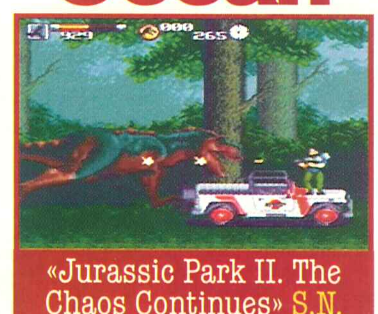
*El **salvaje Oeste** será escenario de la segunda parte de «Lethal Enforces». Diligencias y bandidos con todo el **realismo de las digitalizaciones**.*



«Sparkster» M.D. S.N.

*La **mascota de Konami**, que protagonizó **«Rocket Night Adventures»**, volverá con otra genial aventura que os llevará al Planeta de los Lobos.*

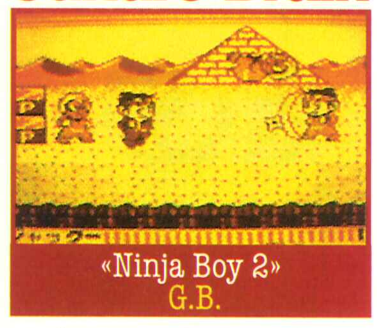
Ocean



«Jurassic Park II. The Chaos Continues» S.N.

*Acción sin límites y **gráficos en 3D** para que **el doctor Grant regrese a la isla Nubla** y se enfrente de nuevo a los dinosaurios que tanto gustaron.*

Culture Brain



«Ninja Boy 2» G.B.

***Jack y Ryu** protagonizarán una **aventura espacial** en la que tendrán que evitar que unos piratas estelares consigan el dominio del Universo.*

Interplay



«Clayfighter 2: Judgment Clay» S.N.

24 megas** de acción, **nueve luchadores nuevos, seis torneos** diferentes y divertidas técnicas de combate con unas **animaciones desternillantes.

«Lost Vikings II» S.N. M.D.

***Erik, Olaf y Baleog** van a volver a las andadas. Se perderán **en el espacio exterior** y necesitarán nuestra ayuda para que les lleves a su hogar.*

Taito



«Sonic Blastman 2» S.N.

*Más fuerza, más enemigos, nuevos golpes, **tres personajes** diferentes a elegir y **dos jugadores simultáneos.***

Jaleco



«R-Type III» S.N.

*Tercera entrega para SNES de este clásico **mata-mata** que conservará el espíritu del original e **incorporará todo tipo de mejoras técnicas.***

Ubi Soft



«F1 Pole Position 2» S.N.

*Nueva versión, homologada con las normas del Grand Prix 1993 de la FIA, con **tres niveles de dificultad y la posibilidad de crear equipos.***

Virgin



«Super Bomberman 2» S.N.

*El **bombardeo de diversión y adicción** continuará con la segunda entrega de «Super Bomberman», que conseguirá que os lo paséis bomba.*



De un Todo poco

Bueno, bonito y variado

Si por algo se caracteriza una Feria **es por la variedad de sus productos**, y una prueba de esa variedad la habéis encontrado en las páginas anteriores. La edición veraniega del C.E.S. ha sido **un paraíso para los profesionales y aficionados del sector**, con programas que han sorprendido por su gran calidad técnica. A pesar de la extensión de este reportaje, resulta difícil condensar la gran avalancha de diversión que supone un evento de estas características. Los juegos que aparecen a continuación **se merecían una reseña en nuestras páginas**, por lo que supondrán para todos los locos por los videojuegos.

Sony



«Vortex»
S.N.

*Es uno de los cartuchos más esperados por los usuarios de Super Nintendo, y motivos no le faltan. Su carta de presentación **responde al nombre de chip Super FX 2**, la última maravilla técnica de la compañía nipona.*
*Con el punto de partida de una aventura galáctica, os encontraréis inmersos **en un maremagnum de rotaciones, gráficos poligonales en 3D y un perfecto "scalling"**. Será sin lugar a dudas uno de los productos más mimados por Nintendo para la próxima temporada.*

Jaleco





«Earthworm Jim»
M.D. M.CD S.N.

*Uno de los personajes más originales de los últimos tiempos aparecerá en vuestras consolas para invitaros a tomar parte en **su aventura en el espacio exterior**. Esta **lombriz con súper poderes** contará con unas animaciones dignas de la prestigiosa compañía norteamericana Jaleco. **Combinando la acción y las plataformas**, «Earthworm Jim» será uno de los programas más buscados por los plataformeros más exigentes.*

Micropose

«Michael Andretti's Indy Car Challenge» S.N.

JVC



«World Championship Rally»
M.CD. S.N.

*Los aficionados a los **simuladores de conducción** están de enhorabuena por la futura aparición de este nuevo juego. El sueño de conducir un **Ford Escort Cosworth, un Toyota Celica, un Lancia HF Integrale, un Mitsubishi Evolution o un Subaru Imprezza** pronto podrá convertirse en realidad. Podréis experimentar todas las vivencias de los pilotos profesionales que participan en **el Rally de Inglaterra**, con las extremas condiciones atmosféricas que caracterizan esta prueba.*



Interplay

«The Lord of the Rings»
S.N.

Interplay

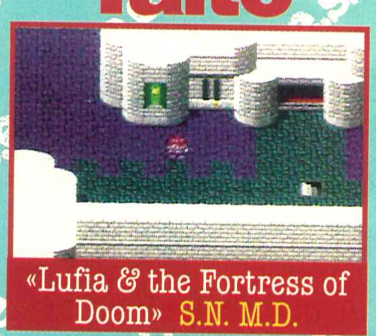


«Robocop Vs. The Terminator» G.B.

Un nuevo título que llegará a la portátil Nintendo basado en el conocido cómic. Se tratará de **una aventura futurista** que os llevará a viajar a través del tiempo, explorando **siete niveles** y enfrentándoos **a un ejército de Terminators, punkies callejeros y robots.** ¿Qué más se puede pedir?

Con el campeonísimo **Michael Andretti** nos adentraremos en el fascinante mundo de la velocidad profesional gracias a los ocho megas de este cartucho. **16 circuitos, mucho Modo 7, rotaciones y una conseguida sensación de velocidad** que podrá ser compartida por **dos jugadores simultáneos** en pantalla partida.

Taito



«Lufia & the Fortress of Doom» S.N. M.D.

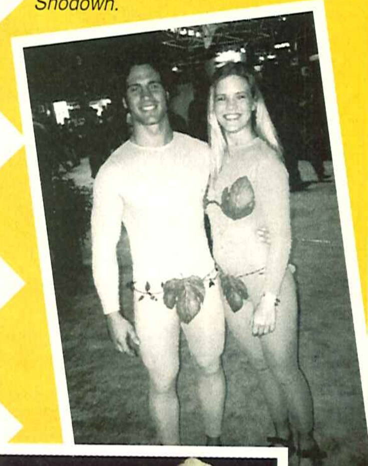
Una aventura mística que se convertirá en **una joya para los aficionados a los juegos de rol.** Un juego creativo con **165 monstruos** diferentes, **más de 300 items y hechizos** a utilizar, así como **distintos finales.**

Basado en el clásico de la literatura fantástica **"El señor de los Anillos" de J.R.R. Tolkien,** será el primer cartucho que permitirá el **uso simultáneo del "ratón" para SNES y el Multiplayer Adapter.** Con él, hasta **cinco jugadores** podrán adentrarse a la vez en el mágico mundo de Frodo Bolsón para destruir el Anillo Único.

Personajes de feria...

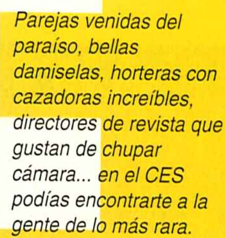
En efecto. El C.E.S. es una cosa "muy seria" y, al no estar abierta al público, la "fauna" habitual de la feria está formada por señores encorbatados y señoritas vestidas elegantemente... Sin embargo, por los pasillos también pueden observarse de vez en cuando personajillos de las más curiosas especies...

El mismísimo presidente de los EEUU fue utilizado por Takara para promocionar su Samurai Shodown.





Sin duda, uno de los visitantes más "ilustres" de la feria fue el súper héroe de carne y hueso «Hulk» Hogan



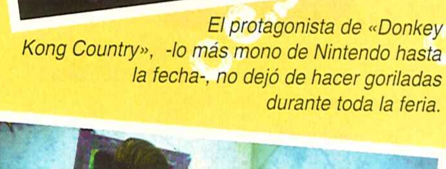
Parejas venidas del paraíso, bellas damiselas, horteras con cazadoras increíbles, directores de revista que gustan de chupar cámara... en el CES podías encontrarte a la gente de lo más rara.



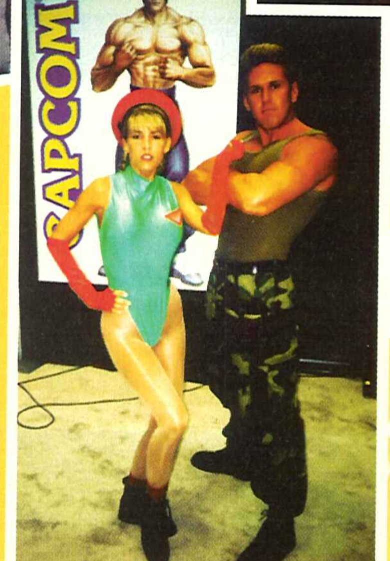


¿Y que nos decís de esta Game Boy para cortos de vista?





El protagonista de «Donkey Kong Country», -lo más mono de Nintendo hasta la fecha-, no dejó de hacer goriladas durante toda la feria.



Cami y Guile amenizaron con su imponente presencia el stand de Capcom. Cachas y, sin embargo, muy simpáticos.



¡Sí, es él! ¡El director chupa-cámaras ataca de nuevo!. Claro, como aquel día se había puesto "la" corbata.

PC BASKET 2.0, el programa d



e baloncesto definitivo. Seguro.





La versión 2.0 de PCBASKET también incluye la base de datos de los mejores 16 equipos de la ACB. Pabellón, palmarés, presidente, plantilla, entrenador…



… cuenta con 100 opciones de estadística comparada, desde el jugador más efectivo desde la línea de 6.25, hasta el equipo con mayor media de altura…



… y sigue el desarrollo real de los Play-Offs-94 permitiéndote la posibilidad de crear el tuyo propio, seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

DINAMIC MULTIMEDIA te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado.





Juega al fútbol, el simulador dispone de todas las posibilidades, controlando a los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón…



…toma todas las decisiones como entrenador y presidente de tu equipo: alineación, cambios, demarcaciones, fichajes, etc…



…y con las actualizaciones podrás disponer de absolutamente todos los datos que ha generado la Liga de fútbol: clasificaciones, goles, tarjetas, etc.



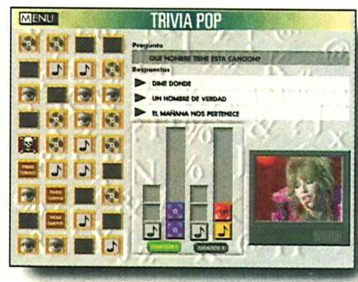
Telefono Distribuidores (91) 654.61.75



Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 canciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos…



…anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época…



…Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **Los 4 disquetes de actualización de PCFÚTBOL por sólo 1.995 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

Nombre...
Apellidos..
Dirección..
Localidad..................................Código postal...............................
Provincia..................................Teléfono(.......)..........................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI.......................................
Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../........../...........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA
Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

GAME MASTERS por M.A.D.

Nuevos TIEMPOS Nuevos SOPORTES

El mes pasado fue el PlayStation. Ahora le ha tocado el turno a otros cuatro sistemas que por fin muestran su aspecto definitivo: el CD-ROM de Neo Geo, la nueva versión de CD-I, el FX de NEC, y el esperado CD para Atari Jaguar. La nueva era del entretenimiento no ha hecho más que comenzar.

Este año está siendo clave en la joven historia de los videojuegos. A los soportes ya aparecidos, **se suman las nuevas máquinas como el PlayStation,** del que hablamos el mes pasado, o estas cuatro maravillas que rápidamente pasamos a revisar.

Estos son los tres primeros juegos que aparecerán para el Neo Geo CD. Son tres títulos que ya cosecharon éxito en la propia Neo Geo, y que ahora probarán fortuna en este nuevo formato.

SNK apuesta por el CD-ROM

Cuatro años después de que **SNK** lanzara al mercado la consola más impresionante hasta la llegada de las nuevas tecnologías, la compañía de Osaka ha decidido apostar por un nuevo formato doméstico. Tras varios meses de incesantes rumores, en los cuales SNK ha mantenido un irritante secretismo sobre el tema, por fin **se ha presentado el nuevo soporte de la compañía llamado Neo-Geo CD,** en el transcurso de la pasada feria de Toy Show de Tokio.

Antes de nada, he de advertiros de una circunstancia. Finalmente, y en contra de lo que se había pensado, **este CD-ROM no es un soporte preparado para acoplarse en la "antigua" consola Neo-Geo.** En realidad, se trata de un sistema independiente que **consta de una consola Neo-Geo y un soporte CD-ROM.** Sin duda, una muy mala noticia para los poseedores de la sensacional consola de SNK. La razón que se ha intentado dar desde Japón sobre este tema, es que la compañía ha realizado un soporte mucho más potente, con **una enorme DRAM de siete megabytes (56 Mbits),** y donde además se ha modificado la Video RAM de esta nueva máquina de 82K a 512K, de modo que la compatibilidad de este nuevo sistema con la consola Neo-Geo hubiera sido técnicamente imposible. Por contra, este nuevo Neo-Geo CD **será compatible con todo tipo de sistemas de televisión,** ya que incluirá varios cables conectores (RGB, AV, RF, etc), y, además, el puerto de CD aceptará todos



El nuevo pad para la Neo Geo CD parece algo más comodo que los anteriores pads de SNK. Ya es una buena ventaja.

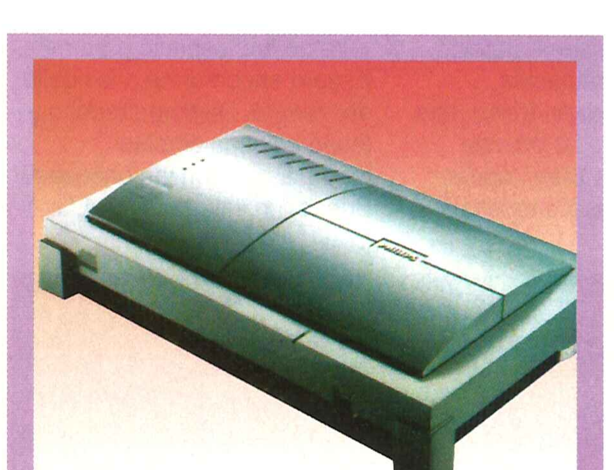
los CD's audio convencionales de 12 y 8 mm, de forma que **se podrá usar como un Compact Disc musical.** Los primeros juegos en versión CD para este nuevo formato son ya conocidos: **«Samurai Shodawn», «Fatal Fury Special» y «Art of Fighting 2».** Habrá que ver si realmente son versiones mejoradas con respecto a los cartuchos que ya conocemos. Está previsto que el Neo-Geo CD **se ponga a la venta en Japón el 9 de septiembre a un precio de 49,800 yens (unas 62.000 pts),** mientras que el precio de los compactos rondará las **8.000 pts,** sin duda éste último es el dato más atractivo de todos, sobre todo de cara al bolsillo. Aun así, es difícil predecir la aceptación de este nuevo producto de SNK. Esperaremos acontecimientos (no nos queda otro remedio).

CARACTERISTICAS TÉCNICAS
NEO-GEO CD

CPU: Z80A-68000.
MEMORIA: D-RAM: 56MB.
V-RAM: 512Kb.
S-RAM: 64Kb.
NÚMERO DE COLORES GENERADOS: Máximo de 65.536.
SOPORTE CD-ROM: Compatible con CD's de 8 y 12mm.
DIMENSIONES: Anchura: 345 mm.
Profundidad: 280 mm.
Altura: 104 mm **Peso:** 2,7 Kg.

CD-I 450: Bueno, bonito y... barato

En el pasado CES de Chicago, **Philips** sorprendió a todos los visitantes con el anuncio de una nueva versión de su veterano CD-I: **el CD-I 450.** Sin embargo, no estamos ante una nueva súper-consola híper mejorada. Técnicamente, es exactamente idéntico a la versión 210 de CD-I, es decir, una gran máquina. **La diferencia radica en el diseño de la nueva versión,** de un tamaño algo más pequeño y una forma más atractiva para el usuario. Se ha demostrado que el aspecto de una consola es muy importante de cara al comprador, y Philips quiere desterrar la imagen de seriedad y la poca similitud con las consolas convencionales de Sega y Nintendo que contenía el CD-I 210. Además, la miniaturización de este soporte ha supuesto **una considerable reducción en el precio de venta al público, ya que de 399$, el CD-I pasará a costar 299$ (unas 40.000 pts).** De este modo, el CD-I de Philips dejará de ser un producto casi elitista, para convertirse **en un soporte asequible, tanto por su aspecto como por su precio.** El nuevo CD-I 450 se pondrá a la venta **al final del verano,** y poco después aparecerá **la versión 550,** con la posibilidad de utilizar las capacidades del vídeo digital, pero, eso sí, con un considerable **aumento en el precio final, unos 499$ (es decir, 67.000 pts).**



El nuevo aspecto del CD--I 450 resulta realmente atractivo de cara al comprador. En vez del aparatoso diseño de las anteriores versiones, Philips ha optado por algo bastante más convencional y a la vez barato.

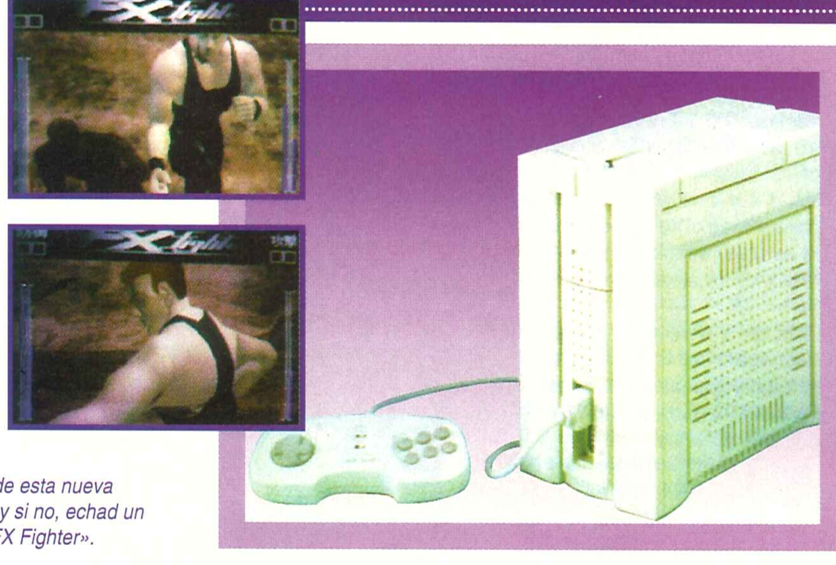
FX, el nuevo producto de NEC

Primero se le denominó "Iron Man". Después se le llamó, simplemente, FX. Ahora, por fin, el nuevo soporte de NEC está terminado, y listo para ponerse a la venta a finales de noviembre de este mismo año. **El FX de NEC** es un sistema de **32 bits en formato CD-ROM,** que ha sorprendido a todo el mundo por su peculiar diseño: **más parece una pequeña torre de PC que una consola doméstica.**

El proyecto comenzó a gestarse hace nada menos que 4 años, y además de NEC ha participado **Hudson,** un colaborador habitual en los productos de la compañía japonesa. El FX contiene un **procesador principal V810 realizado por NEC a una velocidad de 21.5 MHz.** Aunque este procesador no tiene una gran capacidad, el apoyo de otros procesadores gráficos, video-procesadores y chips permiten grandes posibilidades a la máquina, sobre todo en el apartado visual. Según la propia NEC, el FX es una **poderosa máquina preparada para la nueva tecnología multimedia**, para lo cual la compañía está dispuesta a aprovechar todos

CARACTERISTICAS TÉCNICAS
NEC FX

CPU: 32 bits RISC procesador V810 (NEC) a 21,5 MHZ.
MEMORIA: Principal 2Mb; V-RAM 1,25Mb; ROM 1Mb; CD buffer 256 Kb.
GRÁFICOS: 16,7 Millones de colores; 320 x 240 máxima resolución. 128 sprites en pantalla; 7 planos de profundidad. Rotaciones, transparencias, reducciones. etc.
PROCESADOR DE IMAGEN: JPEG; scroll horizontal
FORMATO: FX CD/ Música CD/ CD+G/ CD+EG/ Photo CD.



El aspecto del FX de NEC recuerda más a una pequeña torre de PC que a una consola. De todos modos, las posibilidades de esta nueva máquina están fuera de toda duda, y si no, echad un vistazo a las imágenes del juego «FX Fighter».

GAME MASTERS por M.A.D.

sus productos (televisiones, ordenadores) de modo que puedan compatibilizarse de una forma u otra. El precio final del soporte será de **unos 50.000 yens (60.000 pts)** y los juegos pueden oscilar **entre las 6.000 y las 12.000 pts.** Sin duda, éste es uno de los soportes **cuya llegada a España parece más complicada** (acordaos de la Turbo Duo).

El CD de Jaguar ya está preparado

No es ninguna sorpresa. En los pasados números ya os avisé que **Atari lanzaría un soporte CD para su Jaguar**, al poco tiempo de que ésta apareciera en el mercado. Y efectivamente, **a finales de este verano** estará disponible este nuevo soporte de Atari. De momento, no se han revelado muchos datos acerca de las características técnicas de este CD, pero según sus propios creadores, **aumentará notablemente la capacidad de la Jaguar.** El primer juego que saldrá en versión CD será el **«Legions of the Undead»**, **de Rebellion Software**, una tenebrosa pesadilla de asombrosa calidad gráfica. De hecho, es precisamente este grupo de programación, Rebellion Software, quien más empeño ha puesto en este nuevo CD para Atari Jaguar. Pronto veremos los resultados.



Éste es el aspecto que presenta la Atari Jaguar con el CD incorporado. Atari ha creado un soporte que se adapta perfectamente a la forma de la consola, sin modificar su agresivo diseño. En septiembre estará en el mercado.

Ya no hay espacio para más. Espero encontraros a la vuelta del verano. Disfrutad mucho y tened cuidado con las medusas ¿o son las babosas? Bueno, un saludo de M.A.D.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

Calor, sol, verano, vacaciones... y yo sigo aquí, al pie del cañón para responder a todas vuestras cuestiones. ¿Se valorará alguna vez mi sorda y "triste" labor? En fin, vamos a lo nuestro.

Antes de nada, quiero **agradecer a mi amigo Juan Fco de Haro Bonal, de Salou su interesante información,** aunque tengo que decirte que me había llegado unos días antes. De todos modos, mi enhorabuena por haber comprendido una de las funciones de esta sección, que es **vuestra participación directa mandándome información de interés.**

Vamos a ver, Javier Álvarez Fernández, el juego **«Turbo SF II Champion Edition Hyper Fighting»** fue la última versión para recreativa de este juego antes de la aparición de «SSF II». En él se podían utilizar a todos los luchadores, y se incluyeron nuevos golpes y más velocidad. Apareció a finales del 92. **La versión para consola de «SSF II» no tiene nada que ver con el nuevo «SSF II TURBO» para recreativa.** Gracias.

Estimado Juan Manuel Jaén, de Cádiz, hay varias compañías que disponen de **ciertos soportes con los cuales se puede utilizar las auténticas placas recreativas,** como por ejemplo **Capcom y su CPS II, o la propia SNK,** pero la posesión de estos aparatos requiere estar en continuo contacto con las compañías para disponer de los juegos, y además estos resultan bastante caros, por lo que no te aconsejo que te compres ninguno. De nada.

Saludos una vez más, amigo Larios, te respondo tus preguntas rápidamente. **«Super Return of the Jedi» para Super NES**, probablemente en Navidades y con 12 megas. **«Rebel Assault» para Mega CD,** en septiembre; **«Star Wars» saldrá para MD 32X**, y espero que tengamos una versión de **«X-Wing» o «Tie Fighter»** pronto para consola. Gracias por los folletos, si puedo me escapo a Jerez este verano.

Te voy a ser sincero, Felipe Gustavo Alves: de momento, y por varias razones que ya os contaré, **no te compres la Jaguar.** Es un consejo de amigo

Encantadísimo de saludarte, María José Martínez al cuadrado. El hecho de que **Nintendo haya escogido el formato cartucho en vez de CD-ROM para el Ultra 64,** responde a que la compañía pretende ofrecer al usuario juegos con gran cantidad de memoria (mega-memoria) y al mismo tiempo rapidez de acceso. Por supuesto que supone algunas desventajas, sobre todo en lo que se refiere a las funciones multimedia, pero Nintendo tiene previsto todo tipo de periféricos, **incluido un CD-ROM.** Por cierto, espero que me envíes una prueba gráfica de esos datos que me ofreces al final de tu carta. Son realmente interesantes.

Me despido hasta el próximo número. Felices vacaciones a todos, pero no dejéis de escribirme a:

Hobby Consolas. Game Masters. C/ de los Ciruelos Nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).



preview especial
seis páginas
super metroid
Nintendo Acción Nº 21. A la venta el dia 1 de agosto.
EL NUEVO
TERMINATOR
SE PREPARA
PARA ARRASAR.
¿QUIEN Y QUE?
LEELO EN
NINTENDO ACCIÓN.
HOBBY PRESS

Se acerca el Ultra 64

NINTENDO ya tiene nombre para su Project Reality

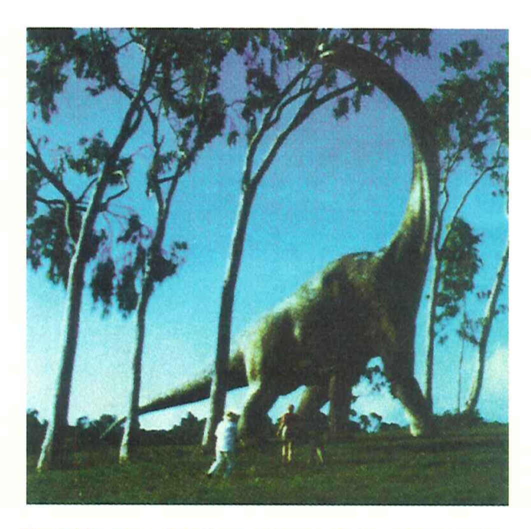
Durante la pasada feria del CES en Chicago, Nintendo, como había prometido, realizó la presentación de su famoso Project Reality. Fue un acontecimiento al que acudió un restringido número de invitados, entre los que, por supuesto, se encontraba Hobby Consolas. Allí por fin se dio a conocer el nombre definitivo del soporte: Ultra 64.

Pero, además, se presentaron los dos primeros juegos para esta nueva máquina: «Killer Instinct» y «Cruis'n USA», dos programas que demuestran las posibilidades del binomio Nintendo-Silicon Graphics. Nintendo elaboró un completo informe sobre su nuevo producto, que os presentamos en esta sección junto con las últimas novedades acerca del Ultra 64.

Parece que definitivamente el famoso proyecto de Nintendo comienza a hacerse realidad. Y no estamos haciendo un juego de palabras. En la pasada feria del CES celebrada en Chicago, **Nintendo realizó la presentación oficial de su nueva máquina,** que hasta ahora se había conocido con el nombre de **Project Reality.** El nombre definitivo de este soporte será **Ultra 64,** así de simple. Pero además de esto, quizá lo más importante es que por fin pudimos ver **los dos primeros juegos, que estarán disponibles en la versión recreativa del Ultra 64** a finales de año. Sus nombres: **«Killer Instinct» y «Cruis'n USA».**

Del primero ya os habló en su momento M.A.D. en la sección "Game Masters". Se trata de **un juego de lucha futurista** en el que participan **12 personajes de lo más variopinto** (desde un jefe indio hasta un personaje que simboliza a la muerte) con un tamaño descomunal y una realización técnica impecable. Los escenarios llaman enormemente la atención por su exagerado realismo, y la verdad es que aún no se puede valorar qué grado de "agresividad" contendrá el juego.

Por otro lado, **«Cruis'n USA»** es un



Probablemente, éste haya sido uno de los trabajos más espectaculares realizados por la compañía Silicon Graphics. Los efectos especiales de películas como Jurassic Park demuestran la capacidad de esta firma.

simulador de coches, muy similar en su formato al conocido «Ridge Racer» (en ningún momento se ve el vehículo, tan solo vemos la carretera por la que nos desplazamos), pero que contiene **tres perspectivas diferentes.** A través de pequeños recorridos el objetivo es cruzar el país de costa a costa, partiendo de San Francisco y acabando en la mismísima Casa Blanca. Todos los escenarios han sido grabados en vídeo y posteriormente digitalizados, con el fin de ofrecer una mayor sensación de realismo.

Además de la presentación de estos dos juegos, **Nintendo nos ofreció un elaborado informe** en el que realiza valoraciones sobre las **posibilidades y el futuro del Ultra 64**. Aquí tenéis un breve resumen de este interesante dossier.

• "Nintendo conseguirá con su nuevo producto Ultra 64 una perfecta combinación de alta tecnología y una original realización de juegos. **Nintendo Ultra 64 va a ofrecer ventajas técnicas de todo tipo:** un dispositivo personalizado de creación de gráficos de calidad contrastada, patentado por la primera compañía mundial de diseño gráfico en ordenador, **Silicon Graphics**; y el único **procesador de 64 bits** de la compañía que ideó el sistema, **MIPS Technologies.** Juntas van a proporcionar a los programadores la posibilidad de crear animaciones, imágenes y atmósferas de videojuegos asombrosamente realistas. Además, vamos a comercializar juegos adictivos que aprovecharán al máximo nuestra superior tecnología".

• "Aparte de nuestro propio equipo de programación, **nos hemos asociado con algunos de los programadores independientes más importantes del mundo** para crear juegos originales en exclusiva para Nintendo Ultra 64. Cada una de las compañías independientes elegidas para programar juegos para Nintendo Ultra 64 tiene un historial comprobado de programación de juegos que han triunfado, y todas ellas dedicarán recursos significativos y exclusivos a este nuevo formato".

• "Los jugadores **apenas notarán la diferencia entre las versiones de los juegos realizados para recreativa y las destinadas a la máquina doméstica.** Los juegos serán totalmente idénticos, y esta vez sí se podrá sentir la calidad de una recreativa en el propio hogar. De hecho, nuestro objetivo al lanzar en primer lugar la versión recreativa de Ultra 64 es mostrar a todos los usuarios los juegos que podrán disfrutar en un futuro cercano en su propia casa. Es una forma de promocionar la consola doméstica".

• "Un buen punto de referencia puede ser el juego **«Donkey Kong Country» para Super Nes,** realizado con la tecnología de Silicon Graphics y Alias. Si se puede hacer algo así en una máquina de 16 bits, la progresión en programas de 64 bits será enorme".

• "Todavía no hemos determinado

Ya se conoce cuáles serán los dos primeros juegos disponibles para el Nintendo Ultra 64. Se trata de un juego de lucha futurista, «Killer Instinct» y de un moderno simulador de coches, «Cruis'n USA».

Alias pone su tecnología a disposición de Nintendo

Nintendo acaba de anunciar oficialmente un reciente acuerdo por el que la compañía **Alias Research Inc.**, de Toronto (Canadá) pondrá a disposición de la multinacional japonesa toda **su alta tecnología en el campo de la realización de gráficos por computadora.** Alias es la autora de los programas más avanzados en la creación de gráficos por ordenador, que han sido utilizados en diferentes mercados, la mayoría de ellos relacionados con el entretenimiento (film y vídeo producción, publicidad, videojuegos y comunicaciones).

La utilización de estos programas ha tenido su mayor éxito gracias a la compañía de efectos especiales propiedad de Steven Spielberg **"Industrial Light & Magic"**, que aprovechó la combinación de estos programas con las estaciones de Silicon Graphics, para crear los efectos especiales de la películas **Terminator 2, Jurassic Park y Abyss.** La intención de Nintendo es poner a disposición de sus programadores **la más alta tecnología en la creación de gráficos por ordenador, unida a las estaciones de trabajo más poderosas en este campo, las de Silicon Graphics,** De este modo, los equipos de programación tendrán las herramientas necesarias para crear **una nueva generación de videojuegos sorprendente y totalmente innovadora.** La tecnología de Alias y Silicon Graphics ya ha sido utilizada en la realización del juego **«Donkey Kong Country» para Super NES**, con unos resultados increíbles.

Alias se une de este modo a las compañías **Silicon Graphics, WMS Industries Inc., Rare Ltd., y DMA Desing,** que en su momento también se comprometieron a trabajar para el formato **Ultra 64.**

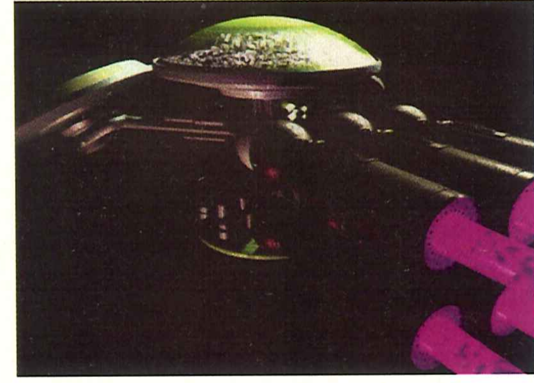




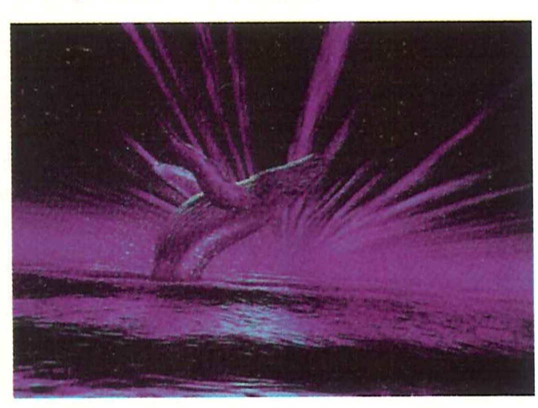


Alias consigue efectos como este gracias a sus increíbles programas gráficos .

el número de juegos que aparecerán para Ultra 64, pero **pretendemos lanzar una amplia gama de programas originales** que no han estado ni van a estar disponibles en ningún otro formato. Estos juegos, que ahora están siendo realizados por Nintendo y otros fabricantes selectos, aprovecharán especialmente las ventajas de la tecnología de Nintendo Ultra 64".



Las imágenes desarrolladas con las estaciones Silicon Graphics pueden ofrecer una sensación de realismo inigualable. Ahora ha llegado el momento de aplicar esta tecnología al sector de los videojuegos.



Gracias a la combinación de las estaciones de Silicon Graphics con la tecnología de programación de Alias se pueden realizar operaciones hasta ahora impensables. Es el cóctel ideal para la nueva generación de videojuegos.

• "El hecho de **elegir el formato cartucho en vez del CD-ROM** responde a una estrategia perfectamente meditada. Reconocemos la ventaja del CD en cuanto al aumento de la memoria disponible, pero este formato va en detrimento de la velocidad de acceso en juegos que requieren una rapidez de acción. Por el contrario, los cartuchos, y más aún si van dotados de una memoria superior, permiten a los jugadores **la mejor combinación posible de gráficos de calidad, profundidad de juego y acción trepidante.** Sin embargo, Nintendo Ultra 64 está siendo diseñada para que **en un futuro, un soporte CD-ROM o cualquier otro soporte avanzado se pueda incorporar** en cuanto su tecnología se encuentre suficientemente desarrollada".

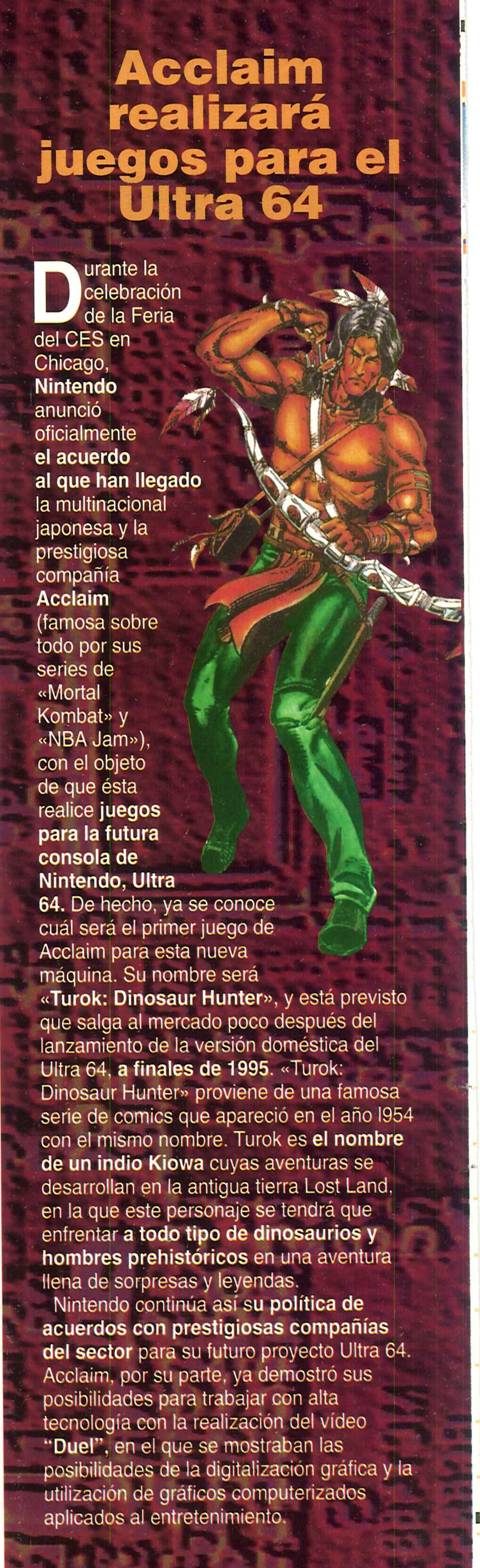
• **"Nuestro soporte doméstico se venderá a un precio menor de 250 $.** Esto ha sido posible gracias a que el juego de chips personalizado de Silicon Graphics se está desarrollando al precio más bajo posible, lo que hemos conseguido modificando la tecnología existente. No hay ningún coste implícito en el diseño de chips partiendo de cero en su compra directa en la calle, tal y como otros fabricantes han tenido que hacer. Además, al no obligar a los consumidores a pagar una cantidad ingente de dinero por una unidad de CD-ROM, vamos a obtener un ahorro considerable".

• "Nuestro objetivo es **presentar la consola en junio de 1995 y lanzarla al mercado en otoño de ese mismo año.** No queremos precipitarnos en lanzar un producto de tanta calidad".

• "No tememos que otras compañías lancen sus productos antes que nosotros. **Nuestra tecnología es la más avanzada** de todas".

> **"El objetivo que pretendemos alcanzar es que el jugador no note diferencia alguna entre el juego de recreativa y la versión para consola doméstica".**

Acclaim realizará juegos para el Ultra 64



Durante la celebración de la Feria del CES en Chicago, **Nintendo** anunció oficialmente **el acuerdo al que han llegado** la multinacional japonesa y la prestigiosa compañía **Acclaim** (famosa sobre todo por sus series de «Mortal Kombat» y «NBA Jam»), con el objeto de que ésta realice **juegos para la futura consola de Nintendo, Ultra 64.** De hecho, ya se conoce cuál será el primer juego de Acclaim para esta nueva máquina. Su nombre será **«Turok: Dinosaur Hunter»**, y está previsto que salga al mercado poco después del lanzamiento de la versión doméstica del Ultra 64, **a finales de 1995.** «Turok: Dinosaur Hunter» proviene de una famosa serie de comics que apareció en el año l954 con el mismo nombre. Turok es **el nombre de un indio Kiowa** cuyas aventuras se desarrollan en la antigua tierra Lost Land, en la que este personaje se tendrá que enfrentar **a todo tipo de dinosaurios y hombres prehistóricos** en una aventura llena de sorpresas y leyendas.

Nintendo continúa así su **política de acuerdos con prestigiosas compañías del sector** para su futuro proyecto Ultra 64. Acclaim, por su parte, ya demostró sus posibilidades para trabajar con alta tecnología con la realización del video **"Duel"**, en el que se mostraban las posibilidades de la digitalización gráfica y la utilización de gráficos computerizados aplicados al entretenimiento.



La música es el arma

REVOLUTION X

Un arcade shooter para tres jugadores, una aventura apocalíptica con buenos, malos y muy malos, y la participación estelar del grupo de rock Aerosmith. Música y disparos en un trepidante juego para los más "duros". Así es la última recreativa de Bally/Midway, la revolución de los salones.

La historia comienza en noviembre de 1996. Durante la celebración de un concierto del grupo **Aerosmith**, las **tropas del New Order Nation** irrumpen en la sala y secuestran a todos los miembros de la banda, proclamando un nuevo estado dictatorial en el que la juventud quedará privada de toda libertad. Pero **un grupo de muchachos llamados Club X** no están dispuestos a permitir tal cosa. **Ha llegado el momento de la revolución...**

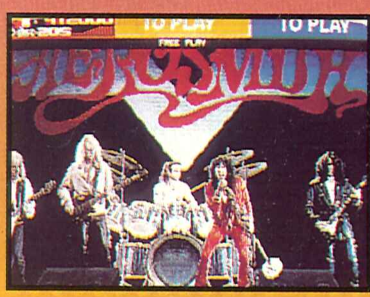
Tomando como base el argumento clásico de las películas de los 80 (apocalipsis futurista en el que una organización pretende dominar el mundo), **«Revolution X»** llega de la mano de los creadores del legendario «Terminator 2: Judgment Day».

Se trata de **un juego de disparo dotado de una serie de innovaciones** que le convierten en un programa distinto a los clásicos de este género. En primer lugar, se ha incluido **la participación de tres jugadores simultáneos,** con lo que la diversión está más que asegurada. Por otro lado, el jugador no se limita únicamente a disparar, sino que **se ha dotado al juego de una gran interactividad** de modo que en momentos determinados deben tomarse decisiones sobre cómo realizar una misión o qué camino seguir. Y por último, **la presencia del grupo Aerosmith,** no sólo en la banda sonora (donde aparecen varios de sus éxitos) sino en en el propio juego, donde los **Steven Tayler, Joe Perry y compañía** son los protagonistas de la historia.

Todas las imágenes han sido digitalizadas en los **estudios de Midway en Chicago**, y la música suena en perfecto **sonido CD digital,** con el peligro de que puede ensordecer si se sube mucho el volumen. Todo un cóctel explosivo que promete dar mucho que hablar.

La calidad gráfica no deja lugar a dudas. Todas las imágenes han sido digitalizadas en los estudios Midway.









Como veis a la derecha, el grupo Aerosmith no sólo participa en el juego con su música. Ellos son los grandes protagonistas.

Plátanos por partida doble

- CONSOLA: SUPER NINTENDO Y MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: VIRGIN
- FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Un niño llamado Mowgli que se ha criado en medio de la jungla, una selva llena de peligros y de colorido, un oso simpático a más no poder, una pantera temible... Os suena, ¿verdad? Claro que sí, se trata de una maravilla creada por Kipling y llevada a la gran pantalla por Disney, que tras su paso por consolas de 8 bits va a hacer acto de presencia en Super Nintendo y Mega Drive.



Por fin. Ya sabemos que la espera ha sido larga, pero sólo queda un mesecito para que los personajes de **«El Libro de la Selva» lleguen a los 16 bits de Sega y Nintendo.** Será entonces cuando **Virgin** os sorprenda con dos cartuchos magistrales que **plasmarán al pie de la letra la película de Walt Disney.**

La misma compañía que nos dejó boquiabiertos con el extraordinario «Aladdin» para Mega Drive ha logrado superarse con las aventuras de Mowgli en la selva hindú. No obstante, ha conseguido realizar unos cartuchos de plataformas tan completos que parecerá que estáis viendo el maravilloso film. Claro que **Disney Software** se ha encargado del proceso de programación de los dos juegos, confiriéndoles ese **toque de magia y genialidad** que caracteriza todos los productos de la "factoría de los sueños". Y lo veréis desde que conectéis cualquiera de las dos versiones. En la de Mega Drive aparecerá una graciosa serpiente sobre el logo de Sega, y en Super Nintendo el hada Campanilla os dará la bienvenida.

Para seguir las odiseas del cachorro-humano hasta la aldea de los hombres, tendréis que adentraros en lo más profundo de la jungla y **afrontar once fases** que os asombrarán por la **profundidad y nitidez de sus escenarios.** Por si eso fuera poco, **las animaciones de Mowgli rozarán la genialidad,** y contará con un **amplio repertorio de movimientos,** tan logrados que parecerá tener vida propia.

Y si los aspectos gráficos serán de órdago, las melodías tampoco tendrán desperdicio. Basta con decir que serán **las mismas que componían la banda sonora de la película de Disney**, sí, ésas que consiguieron el primer disco de oro para un largometraje animado. Tampoco faltarán a la cita personajes tan conocidos como **Baloo, Bagheera, la serpiente Kaa, el loco Rey Lui y el peligroso Shere Khan.** Y es que sin ellos estos juegos no serían lo mismo.

En lo práctico, baste adelantaros que serán **las plataformas más logradas y divertidas que hayáis en Super NES y Mega Drive.** Pero claro, esto sólo es un avance. Recordad que el mes que viene os ofreceremos mucho más acerca de estos juegazos de película.

Después del éxito obtenido por «Aladdin», la magia de Disney va a volver a inundar nuestras consolas 16 bits. Y lo va a hacer con uno de sus títulos más emblemáticos: «El Libro de la Selva».


MEGA DRIVE

Para poder acceder a lugares casi inalcanzables, Mowgli saltará sobre estos balancines naturales.

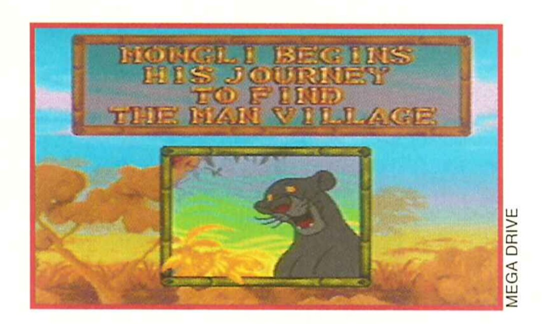

SUPER NINTENDO

Además de disparándoles bananas, Mowgli también acabará con los animales salvajes si salta sobre ellos.

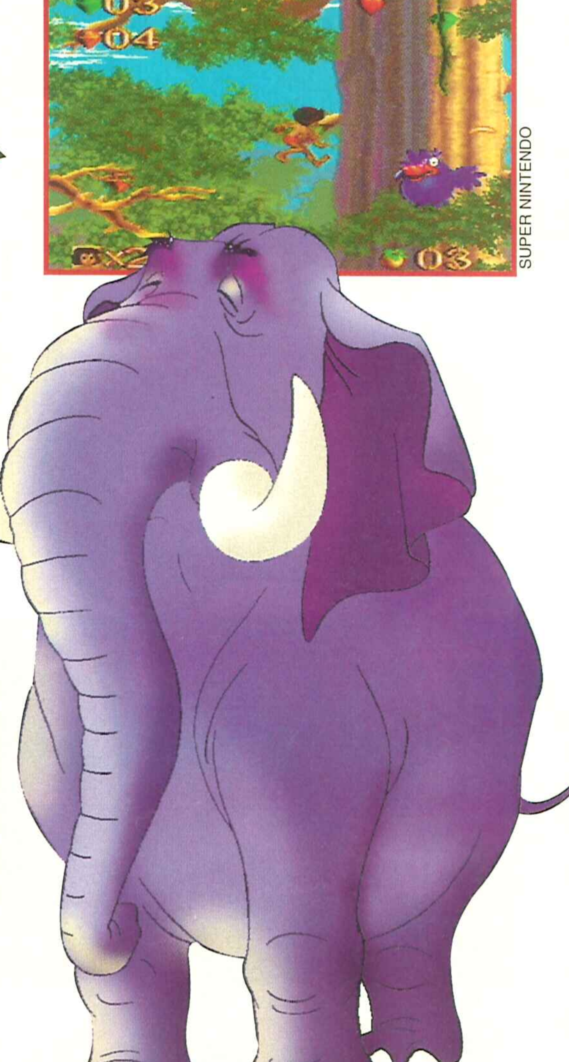

SUPER NINTENDO


MEGA DRIVE

JUNGLE BOOK



MEGA DRIVE


SUPER NINTENDO


MEGA DRIVE

Tras atravesar la jungla de día, Mowgli tendrá que escalar un peligroso árbol habitado por escorpiones, monos y demás fauna de la jungla.


SUPER NINTENDO

La excepcional calidad gráfica de este juego os impresionará con detalles como éste de las cataratas.


SUPER NINTENDO


MEGA DRIVE

El retoño del coronel Hatie os echará una mano: cuando perdáis una vida, seguiréis jugando desde él.

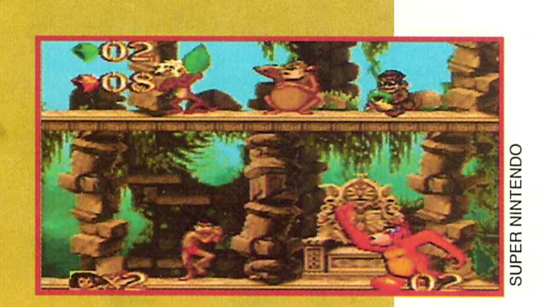


MEGA DRIVE

Personajes de cine

Desde el protagonista hasta el último mono que aparecerá en las dos versiones de este juego, pasando por lo decorados o las melodías, todo estará sacado del clásico de Walt Disney. Los personajes que en el film incordiaban a Mowgli, aquí se convertirán en peligrosos enemigos; y sus amigos cinematográficos le ofrecerán ayuda.

SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO



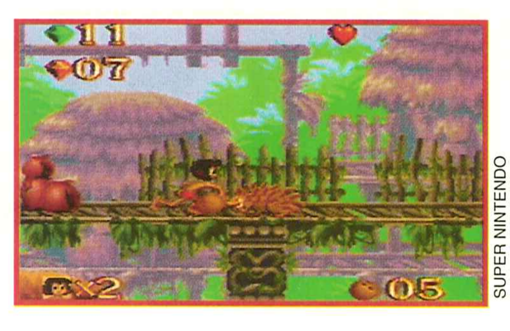
SUPER NINTENDO





MEGA DRIVE

Para moverse por la selva hay que andarse con cuidado. Pero cuando Mowgli utilice las lianas, tendrá que calcular bien los saltos para no resultar dañado.



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO





SUPER NINTENDO

Las posibilidades de Mowgli serán muy amplias. Además de saltar y colgarse de las lianas, podrá empujar ciertos bloques, necesarios para continuar.



MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO

Iguales, pero diferentes



MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO

Aunque estas dos versiones de «Jungle Book» serán, en esencia, prácticamente iguales en su línea argumental y desarrollo, habrá algunas diferencias entre ellas. En la versión para Mega Drive Mowgli podrá lanzar doble disparo de plátanos, boomerangs, etc, y tendrá que encontrar un número determinado de gemas antes de poder pasar de fase. Esto no ocurrirá en la de Super Nintendo, donde sin embargo podrá viajar sobre loros y libélulas.



MEGA DRIVE

Gráficos super vistosos, animaciones de lujo, la banda sonora del film... en fin, cualquier parecido entre los dos juegos y la película de Disney será pura realidad.



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

PREVIEW



El regreso de una heroína

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: NINTENDO
- FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

«Metroid» fue un cartucho que apareció hace ya bastante tiempo para NES y que se convirtió en un juego de culto. A él le siguió una interesante secuela para Game Boy con el mismo argumento y similares cualidades técnicas. Y ahora, sólo dentro de un mes, Nintendo pondrá la guinda con este «Super Metroid» para la 16 bits. 24 megas que completarán una atractiva trilogía en todos los formatos de la compañía nipona.

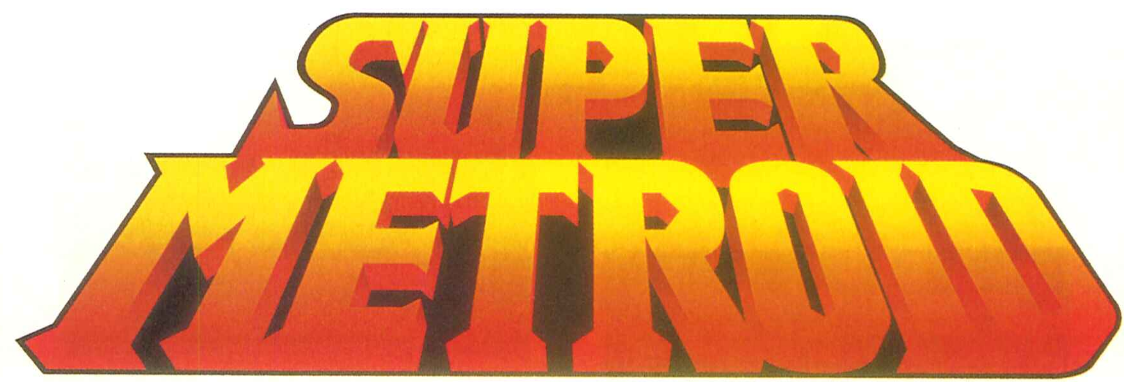
Al presentaros este cartucho hay que decir cuanto antes que se trata de unos de los lanzamientos más esperados **para la 16 bits de Nintendo.** No en vano estamos hablando de una **aventura de plataformas que presentará 24 megas** y que posee unos antecedentes inmejorables en forma de cartuchos para NES y Game Boy.

Con el nombre de **Metroid** se denomina a unos repelentes engendros de aspecto similar a los aliens. Pues bien, una cría de Metroid será la desencadenante de la acción de este cartucho y la "culpable" de que la **incombustible Samus** regrese a la acción después de tomarse un más que merecido descanso.

El cartucho ofrecerá una extensa aventura básicamente plataformera, que os permitirá investigar a vuestro antojo los planetas o zonas que la componen. Éstos estarán **plagados de trampas, túneles y pasadizos secretos,** por los que os podréis orientar gracias al mapa que iréis esbozando a medida que avancéis en vuestra aventura.

Uno de los grandes atractivos que presentará el juego serán **las múltiples habilidades de su protagonista,** o mejor dicho, de la coraza que ésta poseerá. Gracias a ella podréis convertiros en una **veloz bola metálica, desafiar la gravedad, introduciros en las profundidades acuáticas** y realizar mil y una virguerías más. Por lo demás, comenzaréis el juego armados con una pistola de lo más normalita, pero tendréis la posibilidad de haceros con armas de gran potencia si recogéis los items correspondientes. ¿Y vuestros enemigos? Pues ya podéis iros preparando, porque **los habrá para dar y tomar,** todos ellos con un aspecto de lo más espeluznante.

Además de todo lo comentado, los 24 megas de «Super Metroid 3» os ofrecerán **unas cualidades técnicas excepcionales.** Y es que Nintendo ha tirado la casa por la ventana a la hora de **realizar los gráficos,** que serán de lo mejorcito que hayáis visto nunca en Super Nintendo. Ahora, ponedle la nota sonora, dadle el punto justo de dificultad (opción de salvar partidas incluida), y veréis como pronto podréis disfrutar a tope con lo más fuerte de Nintendo.

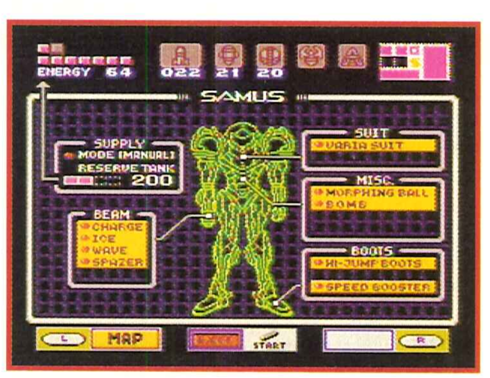






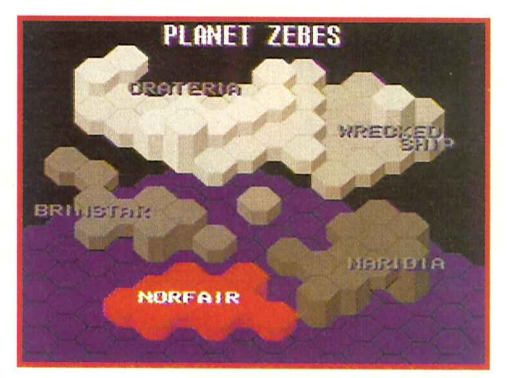


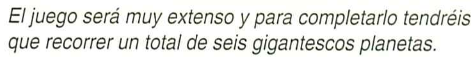
Probablemente cuando salga a la luz este cartucho se hablará de un antes y un después de «Super Metroid».

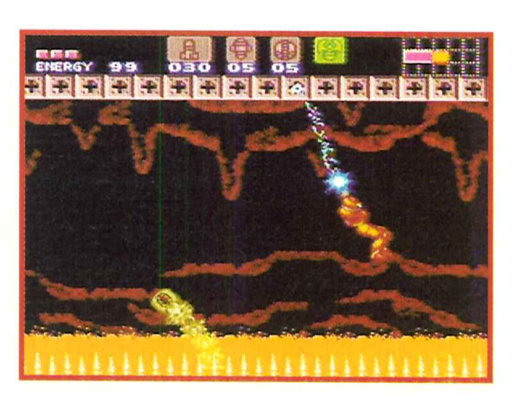


Este es el aspecto que llegaréis a tener si obtenéis los items que aumentan las posibilidades de la coraza.





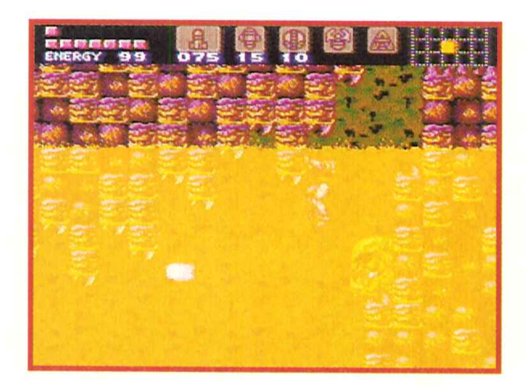

El juego será muy extenso y para completarlo tendréis que recorrer un total de seis gigantescos planetas.





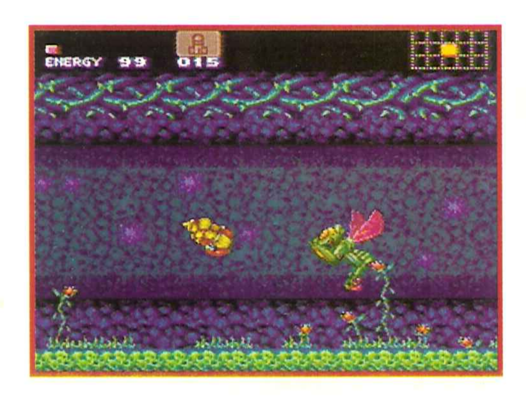
El protagonista poseerá una fuente inagotable de habilidades para afrontar las situaciones complicadas.







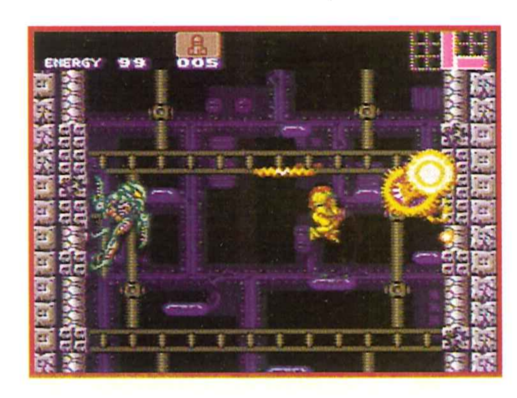




Aquí tenéis a uno de los múltiples bicharracos con los que tendréis que veros las caras. Muchos de ellos os proporcionarán ítems de energía cuando mueran.



Una de las sorpresas del juego de N.E.S. fue que el protagonista resultaba ser una chica. Ahora Samus regresará convirtiéndose en la gran heroína de SNES.





Las decenas de habitaciones que compondrán cada zona del laboratorio estarán comunicadas por un sistema de puertas que se abrirán a base de disparos.



«Super Metroid» contará con todos los ingredientes de una aventura con toques plataformeros, que pondrán a prueba vuestra habilidad en el manejo del pad.





Conforme avancéis en la partida, iréis encontrando nuevas armas que potenciarán la capacidad de ataque y el traje de combate de la protagonista del juego.



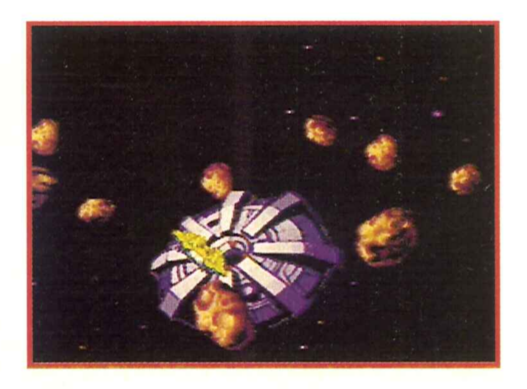
Al entrar en algunas de las estancias del laboratorio, encontraréis extraños seres que os proporcionarán nuevas armas. ¡Cuidado, algunos se despertarán!

A toda la acción que inundaba las dos versiones anteriores, habrá que sumar una extraordinaria calidad gráfica y un amplio abanico de detalles técnicos.





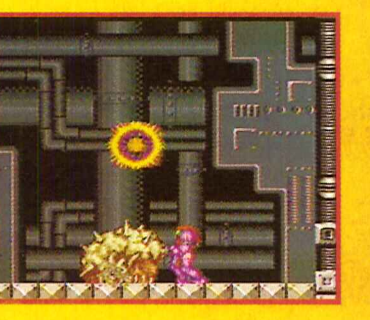


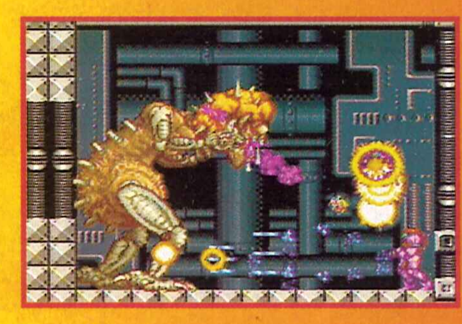


Una realización técnica de lujo



*El equipo **R&D 1 (Research and Development 1)**, un grupo de más de 30 personas **dirigidas por Gumpei Yokoi,** se ha encargado de programar «Super Metroid». Este equipo pertenece a la propia Nintendo y ha conseguido diseñar lo que será el mejor cartucho visto en Super Nintendo.*
*Su calidad técnica salta a la vista. **La definición gráfica de todas las secuencias** y sprites será excepcional, con uso del Modo 7 para conseguir **efectos de scaling** como los que podéis observar en las pantallas de la parte superior. Pero esto no será todo, los **24 megas de memoria** permitirán un extenso mapeado con **enemigos tan sorprendentes** como el que veis abajo.*







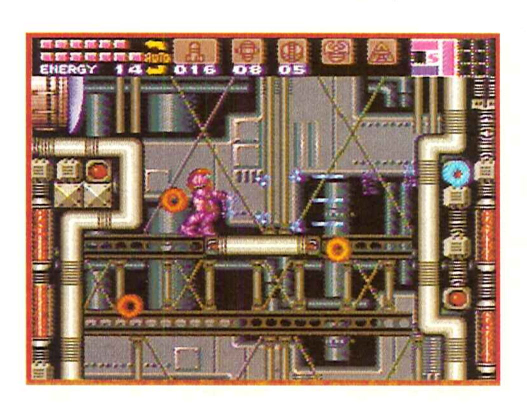


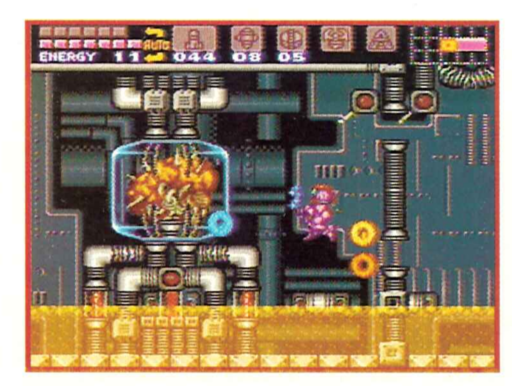
La primera emoción de la partida vendrá con una huida contrarreloj que os obligará a abandonar el laboratorio en menos de un minuto de tiempo real.



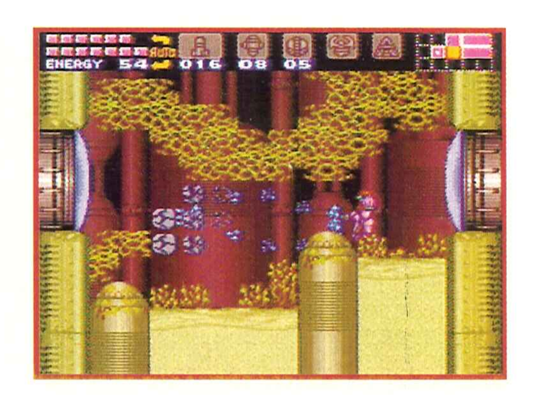


En ciertas estancias encontraréis puntos para recargar vuestro arsenal . En este caso son misiles, pero también ocurrirá lo mismo con otros tipos de armas.





El ambiente futurista del juego se verá reforzado por una envolvente banda sonora que os acompañará a lo largo de las ocho horas que podrá durar la aventura.





PREVIEW

La fuerza del compacto

- CONSOLA: MEGA CD
- COMPAÑÍA: JVC
- FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

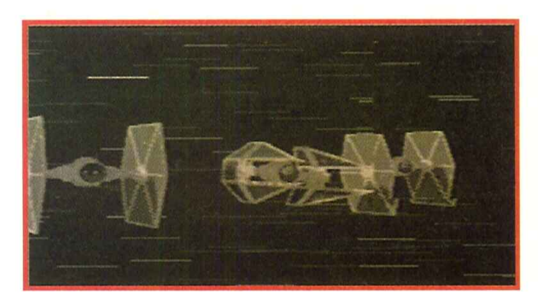
Gracias a la calidad gráfica que muestran las últimas producciones para soporte CD, Mega CD en particular, la sensación de estar jugando (en todo el sentido de la palabra, no interactuando) dentro de una película cada vez es más cierta. Esta vez, imágenes digitalizadas, efectos 3D y la banda sonora original de Star Wars llegarán a transportarte en el tiempo y espacio en que se desarrolla La Guerra de las Galaxias.

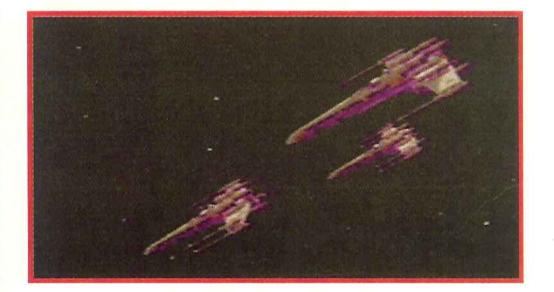
Hace ya un año que se presentaba en nuestro país el **formato CD de Sega.** Su capacidad de memoria permitía procesar más información que cualquier otro soporte aparecido hasta la fecha. Sin embargo, los primeros lanzamientos no reflejaban totalmente sus posibilidades, principalmente porque los títulos aparecidos **eran versiones de programas para Mega Drive.**

Ahora, una vez cubierto el cupo de juegos clásicos, Sega da un gran paso hacia adelante con **programas diseñados única y exclusivamente para soportes de Compact Disc.** Y lo hace dejando a un lado las preciosas historias digitalizadas de mero carácter interactivo, para crear verdaderos programas donde **la jugabilidad es total.** Éste será el caso de **«Rebelt Assault»**, un compacto que contará entre sus muchos alicientes con tres niveles de dificultad, continuaciones mediante passwords y un guión que consiste en **una mezcla de las tres partes de la serie ("La Guerra de las Galaxias", "El Imperio Contraataca" y "El Retorno del Yedi").**

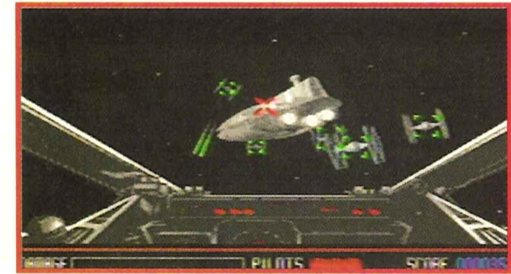
En este juego se combinarán dos géneros con mucha acción: **el matamarcianos** tratado con tecnología de vanguardia **y la simulación de vuelo** de fácil manejo (para ejecutarlo sólo necesitaréis el botón direccional del pad y, eso sí, bastante pericia). Algunas fases serán únicamente de disparo (a bordo de cazas rebeldes o también pie en tierra), dejando la conducción para la computadora. En otras deberéis hacer de consumados pilotos, y en las más complicadas habréis de pilotar y disparar al mismo tiempo. Y como recompensa por haber concluido con éxito cada fase, seréis testigos de **unas introducciones como pocas veces se han podido ver en el soporte compacto de Sega,** de excepcional calidad y perfectamente digitalizadas.

En fin, con «Rebelt Assault» para Mega CD conduciréis vuestro X-Wing a través de cinturones de asteroides, atacaréis la Estrella de la Muerte, protegeréis el transporte rebelde, os veréis las caras con los Stormtroppers (Tropas de Asalto Imperiales), y sobre todo, conseguiréis **unos niveles de diversión verdaderamente galácticos.** ¿Podréis esperar un mes más?

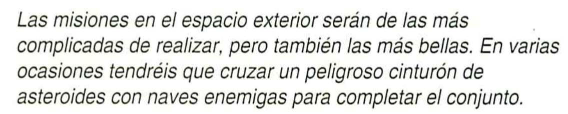




Rebelt Assault

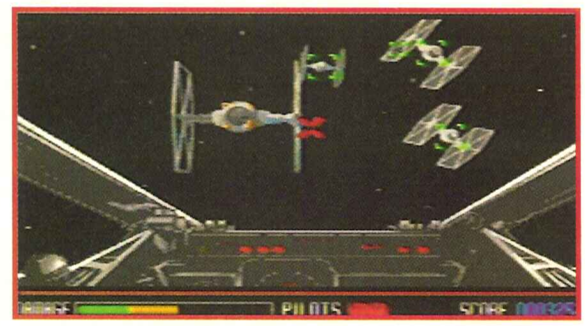

El Mega CD va a sustituir las historias digitalizadas "sólo para ser vistas" por CD's repletos de jugabilidad. Y un buen ejemplo será este juego que os introducirá en la trilogía de La Guerra de las Galaxias.

Las misiones en el espacio exterior serán de las más complicadas de realizar, pero también las más bellas. En varias ocasiones tendréis que cruzar un peligroso cinturón de asteroides con naves enemigas para completar el conjunto.



La espectacularidad estará presente en cualquier momento del juego, teniendo que hacer frente a los enormes Walkers diseñados por las fuerzas imperiales para caminar por el planeta helado o, como se ve en la imagen, volar bajo un puente.





PREVIEW



La unión hace la lucha

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: TRADEWEST
- FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Las Battletoads, los batracios más aguerridos y peleones, han decidido unir sus cualidades para la lucha arcade a las de dos personajes que también se caracterizan por sus golpes, patadas y puñetazos varios, los hermanos Dragon. Cinco protagonistas de lujo para una nueva bomba jugona, que muy pronto estarán haciendo las delicias de los aficionados a la lucha de nuestro país.

Los sapos luchadores que responden al nombre de **Battletoads** son viejos conocidos dentro de los ambientes más luchadores del videojuego mundial. Su fama se ha cimentado en **unas excelentes animaciones, un buen repertorio de golpes y, sobre todo, en el sentido del humor** de que hacen gala al ejecutarlos. Por su parte, **los gemelos Dragon** tampoco son desconocidos, si bien su capacidad de diversión, hasta la llegada de este cartucho, no alcanzaba los niveles de sus nuevos amigos. Tras conocerse en la última reunión anual de expertos en lucha, y gracias a **Tradewest** que ha hecho las veces de celestina, **Rash, Zitz, Pimple, Billy y Jimmy** se embarcarán en una nueva aventura con todos los requisitos necesarios para conquistar nuestro corazón consolero.

Uno o dos jugadores simultáneos, con la sugerente posibilidad de combinar las habilidades de Toads y Dragons, **el mismo número de golpes** de que han hecho gala por separado, y **humorísticas animaciones** de las que se han contagiado los hermanos Dragon, son algunas de las posibilidades que encontraréis en este original programa. **Las fases al más puro estilo beat'em up** se combinarán con **otras de conducción horizontal** a bordo de las ya famosas motojet, en las que tendréis que sortear infinidad de obstáculos. Pero esto no es todo lo que os ofrecerá **«Battletoads & Double Dragon, The Ultimate Team»**, pues hay otras zonas donde no habrá que emprenderla a golpes con indeseables enemigos o conducir por zonas llenas de trampas, sino **disparar a bordo de pequeñas naves.** Sí amigos, el shoot'em up también estará presente en esta aventura de los cinco magníficos.

Para terminar de poneros los dientes largos, hay que hacer mención de **los coloristas escenarios de cada una de la siete fases,** en las que podréis deleitaros con un conseguido scroll basado en el chip para Super Nintendo que se conoce como **Modo 7.** Todo ello completa un cartucho original, **principalmente de lucha arcade, pero con ciertos toques de matamarcianos y conducción**, con unos protagonistas veteranos y de reconocido prestigio como fuente de inagotable diversión.







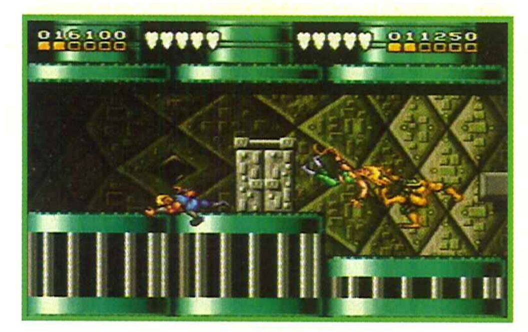
Las motojets serán protagonistas en una de las fases más trepidantes de «Battletoads & Double Dragon The Ultimate Team». Aparte de los enemigos, deberás tener mucho cuidado con los traicioneros obstáculos.

Battletoads & Double Dragon
The ultimate team

Cinco habilidosos luchadores convertirán la 16 bit de Nintendo en una fiesta de puñetazos, patadas y mucho, mucho humor.



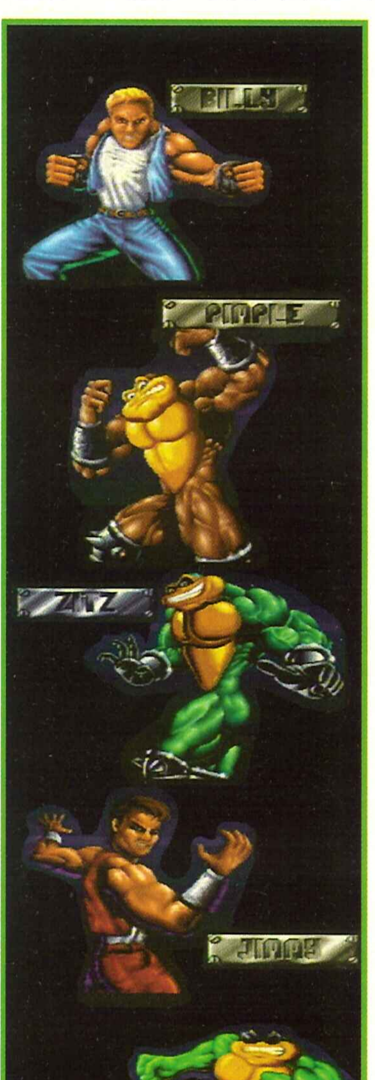
Emocionantes fases de shoot´em up, como puedes apreciar en la imagen superior, también estarán presentes en esta nueva aventura de los sapos más simpáticos que te puedas encontrar en tu consola.





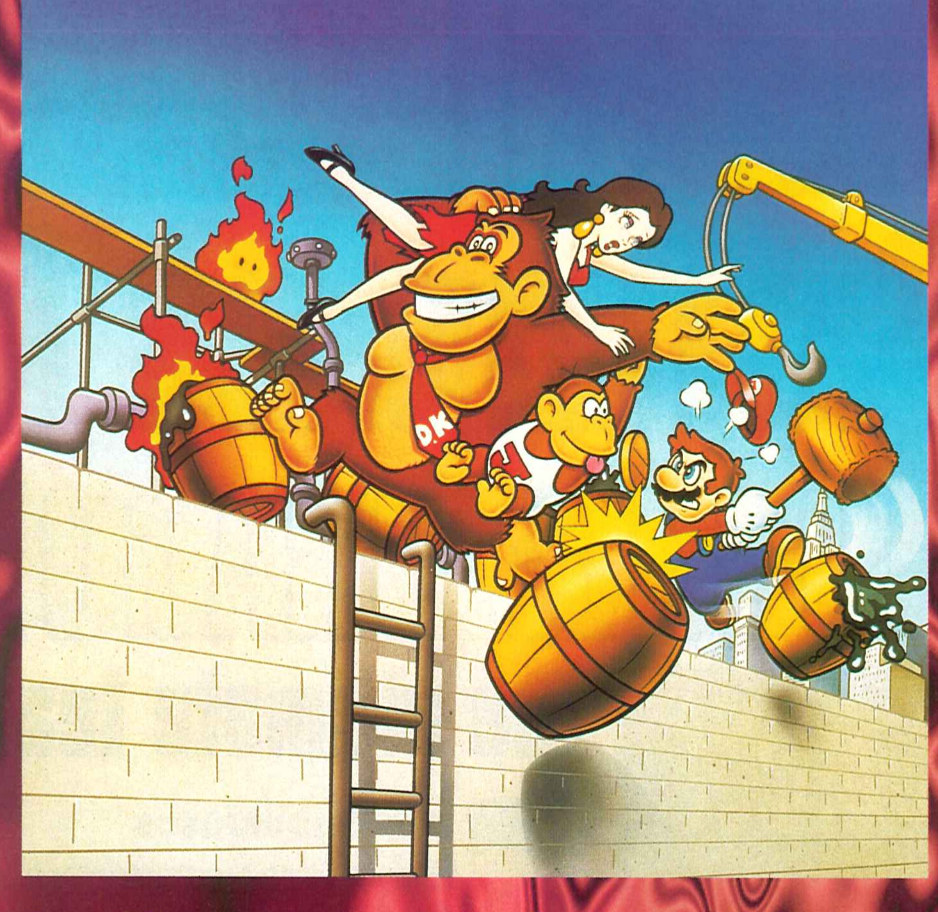
El mejor sentido del humor, junto a unos gráficos de excelente calidad, sprites de gran tamaño y animaciones muy conseguidas, completan la oferta jugona de Tradewest para Super Nintendo.











El mono que lanzó a la fama a Mario

- CONSOLA: SUPER GAME BOY
- COMPAÑÍA: NINTENDO
- FECHA DE LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE

Algunos quizá seáis demasiado jóvenes para haber jugado en las recreativas a «Donkey Kong», incluso puede que llegaseis tarde a su fulgurante incursión en la NES. Pero si os perdisteis la gracia de un juego que por simple resultaba súper adictivo, próximamente tendréis la posibilidad de disfrutarlo a tope con el Super Game Boy y un montón de innovaciones.

Para quienes no lo sepáis, **«Donkey Kong»** es la historia de un **gorila secuestrador de damiselas**, y de un osado héroe bajo y rechoncho especializado en rescates difíciles. Por cierto, que **el héroe se llama Mario** y con este juego interpretó el papel que le lanzó al estrellato. Y teniendo en cuenta que Mario es la estrella de Nintendo y que «Donkey Kong» fue el primer gran éxito del divertido fontanero, no es de extrañar que **el lanzamiento inicial más potente para Super Game Boy** sea una versión nueva y mejorada del antiguo éxito de las recreativas.

En este juego encontraréis un Mario **muy diferente al que últimamente estáis acostumbrados a ver**. Las achaparradas formas que lucía en el juego inicial (próximas a los primeros Marios de NES y Game Boy) se mantendrán intactas. Los decorados jugarán con su característica simpleza y algunos detalles nuevos, y contará con una gama de colores que, sin ser amplia, superará a la original.

La estructura del juego va a coincidir con la de los primeros videojuegos, es decir, **una pantalla es una fase.** Sólo que completar las pantallas a veces resultará más difícil de lo que a primera vista puede parecer. Mario tendrá que **usar ascensores, sortear barriles, esquivar fantasmas o saltar sobre fuego** si quiere llegar hasta la plataforma superior donde Kong retiene a la damisela. Y todo para que el mono se cargue la chica al hombro y siga ascendiendo, dejando al pobre Mario compuesto y sin novia.

Las fases se compondrán de un grupo de pantallas con una base común. **A medida que avancéis las cosas se irán complicando**, llegando a extremos de verdadero virtuosismo. Claro que para no tener que sufrir mil veces los mismos peligros, el juego traerá incorporada **una pila que permitirá salvar la partida** cuando interese.

Tras esta aparente simpleza, «Donkey Kong» esconde montones de encanto y, lo mejor de todo, **una gran capacidad de adicción.** Os podíamos decir de él cientos de cosas, pero éste no es el mejor momento. Si estáis atentos al número que viene, redescubriremos juntos uno de los juegos más divertidos de ayer, mañana y siempre.









El marco de la pantalla emulará al de una máquina recreativa. Y es que «Donkey Kong» fue el primer arcade que Nintendo puso en la calle allá por 1981.



DONKEY KONG



En la línea de los primeros videojuegos, cada fase consistirá en una sola pantalla. A veces habrá que llegar hasta arriba, y otras eliminar todos los bloques.

Aparte del valor nostálgico que posee para todos los que disfrutaron de él en forma de recreativa, y de su elevada capacidad de adicción, «Donkey Kong» esconde una gran virtud: ser el primer juego protagonizado por el bigotudo Mario.









Una vez completada una fase, se contabilizarán los puntos conseguidos tanto por haber recogido items como por destruir enemigos. Una buena cantidad de puntos podrá asegurar alguna que otra vida extra.



Nuestro pobre Mario no tendrá demasiados sistemas para defenderse de los enemigos creados por Mr Kong. Sólo los mazos que aparecerán en algunas fases le servirán de respiro momentáneo.

Guarda tu gorila en una pila

Los que hayáis jugado a «Donkey Kong» ya sabréis de la dificultad de algunas fases y de lo pesado que resulta tener que empezar desde el principio. Y si además hablamos de un juego larguísimo, pues peor. Menos mal que los chicos de Nintendo piensan en todo y pondrán a vuestra disposición una pila que permite salvar hasta tres partidas distintas.



Inventa tu propio video-juego para Megadrive 32X

¿Cómo te imaginas que serán los juegos para el nuevo sistema de Sega? ¿Qué esperas de ellos? ¿Cómo te gustaría que fueran? Sega quiere saberlo, y para ello te propone convertirte en un auténtico diseñador de videojuegos.







Lo que tienes que hacer para participar en este concurso es enviarnos un trabajo en el que nos cuentes todos los detalles acerca de un juego que tú mismo inventes. Y para que todos participéis en igualdad de condiciones, hemos pensado que todos los trabajos deberán tener los mismos apartados, que serán los siguientes:

1.- **Nombre del juego.** Invéntate uno que sea pegadizo, que suene bien. No es un factor decisivo, pero siempre influye...

2.- **Tipo de juego.** Ya sabes, elige un género entre los que suelen aparecer en nuestra revista: plataformas, acción, aventura...

3.- **Protagonista:** envíanos uno o varios dibujos del personaje protagonista de tu juego, acompañado de un texto en el que nos cuentes su nombre, su historia, su personalidad, sus habilidades y cualquier otra cosa que se te ocurra relacionada con él o ella.
(Por favor, envíanos los dibujos en folio o DIN A-4).

4.- **Historia y desarrollo:** aquí tienes que contarnos el objetivo del juego, dónde y cómo se desarrolla, que misión tiene su protagonista, etc...

5.- **Enemigos:** no puede haber buen juego sin personajes malos. Haz un dibujo de algunos de ellos y, al igual que con el protagonista, cuéntanos todo lo que se te ocurra sobre su vida y milagros: cómo son, qué hacen, por qué actúan así...

6.- **Pantalla:** y por último dibújanos lo que sería una pantalla del juego. En ella podrás incluir un escenario, al protagonista enfrentándose a algún enemigo, el sistema de puntuaciones y, en definitiva, mostrarnos el aspecto general del juego.

Se entregarán dos MD 32X para los ganadores de cada una de las siguientes categorías:



Gran Premio al Mejor **Protagonista**

Recuerda que tiene que ser un personaje original. No vale que cojas al protagonista de otro juego.



Gran Premio al Mejor **Argumento**

Una buena historia es fundamental para el resultado final del juego. ¿Hasta dónde llega tu imaginación?



Gran Premio a la Mejor **Pantalla**

Aquí es donde realmente se va a ver toda tu ceatividad al concreto. Todos los elementos unidos en una sóla pantalla.



Gran Premio al Peor **Enemigo**

No hay enemigo bueno. Por eso estos premios se los llevarán los dos malos más malos entre todos los malos.



Gran Premio Especial MD 32X

Esta categoría nos la reservamos para los dos trabajos que más nos sorprendan por cualquier motivo: su calidad, su originalidad, su sentido del humor...

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envien el cupón (no valen fotocopias), junto con el trabajo (tamaño DIN-A4) a:
HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apdo. 400; 28100 Alcobendas (Madrid)
Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO MD 32X**
2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los trabajos recibidos con fecha de matasellos desde el **27 de Junio de1994 hasta el 5 de Septiembre de 1.994.**
3. -. La elección de los trabajos ganadores se realizará el día 10 de Septiembre de 1.994. En su valoración se tendrá en cuenta tanto la edad del concursante como la creatividad de los trabajos presentados a concurso. Los ganadores se publicarán en el número de Octubre de Hobby Consolas.
4.- De entre todas los trabajos recibidos, se elegirán **diez (2 por categoría)** que serán ganadores de una MD 32X con un juego cada uno. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del sorteo.

Cupón Concurso

Nombre...
Apellidos...
Dirección...
Localidad................................Provincia ....
Teléfono................................Código Postal..............

Si además de participar en el concurso, quieres que SEGA tenga en cuenta tu opinión contesta también a estas dos preguntas:

¿Qué tipo de juegos te gustaría más que se hicieran para MD 32X?

- Acción ☐
- Arcade ☐
- Aventura ☐
- Deportivo ☐
- Inteligencia ☐
- Lucha ☐
- Matamarcianos ☐

¿Cuáles son las características a las que le das más importancia en un juego?

- Gráficos ☐
- Diversión ☐
- Música ☐
- Efectos sonoros ☐
- Durabilidad ☐

Puntúa de 1 a 7 en la primera pregunta y de 1 a 5 en la segunda, siendo 1 la mejor puntuación.



MÁS STREET FIGHTER QUE NUNCA

Este juego ha marcado un hito en el mundo de las consolas, erigiéndose en el arcade más jugado y más vendido de siempre. Y era difícil mejorarlo como lo ha hecho Capcom, cogiendo un argumento gastado y unos cansados personajes, y dándoles brillo como sólo puede hacerlo un artista.

Los gráficos han sido una de las mejoras más obvias. Los decorados han recibido con alegría una capa pintura que, sin cambiar su conocido aspecto, les dota de un aire nuevo y una luz distinta saturada de brillos y detalles. Los nuevos luchadores tienen un escenario acorde con su estil. Así, un nebuloso castillo escocés o una polvorienta calle mejicana ponen la nota de variedad ideal para cuadrar unos gráficos impecables. Impecables también en el trato a los personajes, las animaciones tienen una realidad, dentro de su intrínseco imposible, difícil de encontrar en otros arcades de lucha. Por fin, los nuevos golpes participan de la mejora estética, luciendo una nueva carga de espectacularidad.

Pero, ¿y el juego? Perfecto, porque siempre lo había sido, y más perfecto aún por cuanto ha sabido mejorar. La mecánica de los combates ha sufrido un buen cambio con la introducción de nuevas técnicas. Son unas combinaciones concretas que aumentan la eficacia y puntuación de los golpes. Por ejemplo, si Ryo salta dando un puñetazo a la cabeza, luego golpea con el puño recto y termina con su famoso Hurricane, dejará fuera de combate a su rival y su marcador sumará una buena ración de puntos. Este sistema de buscar la combinación apropiada se hace imprescindible en algunos de los modos de juego, pero no es necesaria para ganar, al estilo tradicional, el torneo de los mejores.

En todo caso, «Super Street Fighter II The Next Challengers» sigue siendo el mismo (que no igual) y modestito «Street Fighter II» que nos alucinó a todos, ya en Super NES, con sus "pobres" 16 megas.

Balrog



***Fecha de nacimiento:* 4-9-1968**
***Altura:* 1,96 m**
***Peso:* 114 Kg**

Fue expulsado del boxeo profesional por saltarse todas las reglas. Sanguinario, violento y agresivo, ahora se gana la vida imponiendo el terror en las calles. Muchos pensaban que sus limitados movimientos le hacían un rival asequible, pero ha aprendido nuevas técnicas y ha aumentado su velocidad.


CABEZAZO


GOLPE DE HOMBRO


PUÑO GIRATORIO


PUÑETAZO FINAL


PSICOPUÑO VOLADOR


PUÑO DE FUEGO

PATADA EN LA CABEZA


PSICOTRITURADOR



Bison



***Fecha de nacimiento:* Desconocida**
***Altura:* 1,80 m**
***Peso:* 115 kg**

Su fuerza física y su agilidad no son nada comparados con su enorme poder psicológico. Mantiene el mando de la banda criminal Shadowlaw, sometiendo a sus secuaces mediante el miedo. Es un misterio viviente que todavía no ha encontrado un luchador capaz de vencerle. Aun así, no ha dejado de entrenar nuevas técnicas.

Sagat



***Fecha de nacimiento:* 2-7-1955**
***Altura:* 2,24 m**
***Peso:* 128 Kg**

Fue considerado el mejor luchador del mundo hasta que Ryu le derrotó en un formidable combate. Ahora, Sagat sólo busca venganza y recuperar su título. Pocos luchadores, a excepción de Bison, pueden igualarle en agilidad y fuerza física. No ha mejorado demasiado en sus técnicas, pero es mucho más rápido.


TIGRE SHOOT


RODILLAZO DEL TIGRE


UPPERCUT DEL TIGRE


CODAZO

CAMMY



Fecha de nacimiento: 6-1-1974
Altura: 1,65 m
Peso: 46 Kg

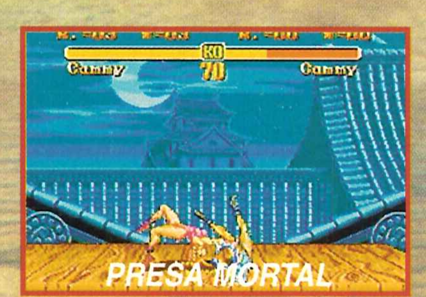
Cammy es una agente secreto del servicio de inteligencia británico, enviada al Torneo para descubrir la red de criminales de Shadowlaw. No recuerda nada de su pasado, pero sabe que puede estar vinculada a alguno de los participantes. Nadie la presenta como favorita, pero domina todas las artes de la lucha y la mismísima Chun Li envidia su agilidad


TALADRO CAÑÓN


PATADA FRONTAL

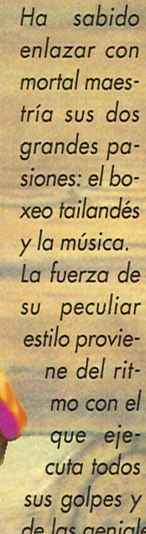

NUDILLO GIRATORIO


PATADA AÉREA


PRESA MORTAL


BARRIDO

DEE-JAY





Ha sabido enlazar con mortal maestría sus dos grandes pasiones: el boxeo tailandés y la música. La fuerza de su peculiar estilo proviene del ritmo con el que ejecuta todos sus golpes y de las geniales combinaciones de puños y patadas. Lo mejor es mantenerse lo más lejos posible de su alcance.

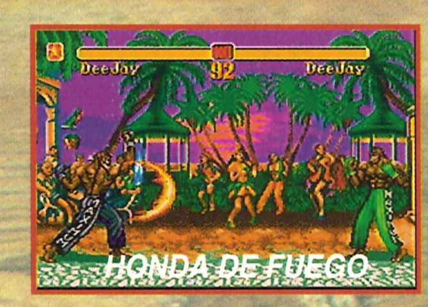
Fecha de nacimiento: 31-10-65
Altura: 1,83 m
Peso: 92 Kg


VOLTERETA FRONTAL


PATADA AÉREA

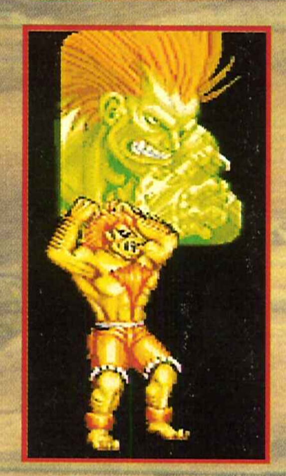

BARRIDO


PATADA CON DOBLE GIRO


HONDA DE FUEGO


HYPER PUÑO

BLANKA



Fecha de nacimiento: 12-2-1966
Altura: 1´96 m
Peso: 99 Kg

La Bestia de Brasil ha perfeccionado su peculiar estilo de lucha aprendido paso a paso de las criaturas salvajes. Su aparente falta de inteligencia se compensa con un especial instinto para encontrar el punto débil de sus adversarios. Sanguinario e insaciable, está condicionado por su parte humana, que es la que le empuja a encontrarse con sus orígenes.



MORDISCO FATAL



RODILLO VERTICAL



ATAQUE ELÉCTRICO



RODILLO COMBINADO



CHUN-LI



Fecha de nacimiento: 1-3-1968
Altura: 1,73 m.
Peso: (no lo confiesa)

Chun Li sólo quiere venganza. Ha entrenado duro y ha mejorado sus técnicas con la única meta de encontrar al asesino de su padre .



PATADA A LA CABEZA



PRESA

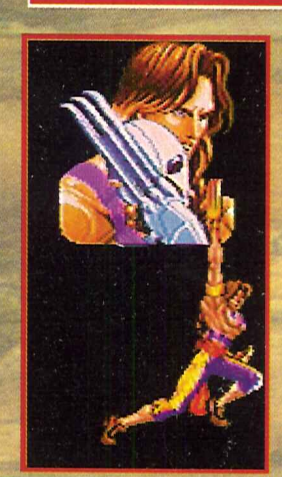


PATADA TORBELLINO



KIOKEN

VEGA



Fecha de nacimiento: 21-1-1967
Altura: 1,83 m
Peso: 94 Kg

Vega vive entre el más sanguinario estilo de lucha y el más perfecto de los equilibrios estéticos. Se le conoce como el Ninja español por su interesante combinación de las artes del toreo con el estilo Niujitsu: el letal. Durante el combate luce una máscara para evitar que su rostro pueda resultar dañado por los contrarios.



PRESA



VOLTERETA EVASIVA



VOLTERETA CON ZARPAZO



EMBESTIDA FATAL

THUNDER HAWK



Fecha de nacimiento: 21-7-1959
Altura 2,30 m
Peso: 162 Kg

T. Hawk es otra de las víctimas de la organización criminal Shadowlaw. Su participación en el torneo no es más que un pretexto para verse las caras con Bison y tomarse cumplida venganza por la destrucción de su hogar. Usa las técnicas más espectaculates de la lucha libre americana y puede resultar mortal en el ataque cuerpo a cuerpo.


EL HALCÓN


PRESA DE CUELLO


BARRIDO


CABEZAZO TRUENO


PRESA CON VOLTERETA


PATADA VERTICAL

FEI-LONG

Fecha de nacimiento: 23-4-1969
Altura: 1,73 m
Peso: 60 Kg

Es maestro en varios estilos de kung-fu. Su rapidez y variedad de golpes le convierten en uno de los rivales más temibles del torneo. Su mejor arma es la velocidad al realizar imprevisibles contraataques.




REKKA KEN


PATADA CON GIRO


PATADA DEL DRAGON...


...NACIENTE


PATADA COMBINADA


BARRIDO


MAZA ROTATORIA


LAZO ROTATORIO


LLAVE DE ESPALDA


LANZAMIENTO AÉREO

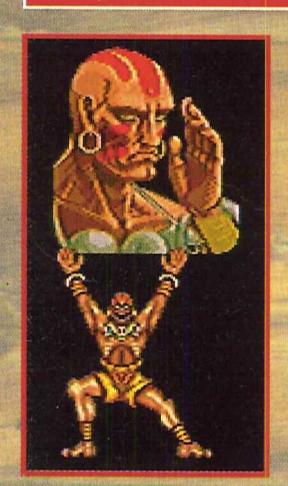
ZANGIEF



Fecha de nacimiento: 1-6-1956
Altura: 2,13 m
Peso: 116 Kg.

Zangief lucha por pura diversión. Abandonó laFerederación rusa de lucha libre y se ha embarcado en el torneo mundial para buscar nuevas emociones. Aburrido de derrotar osos salvajes, ahora pretende calentar sus enormes músculos haciendo presa del luchador que se le acerque demasiado.

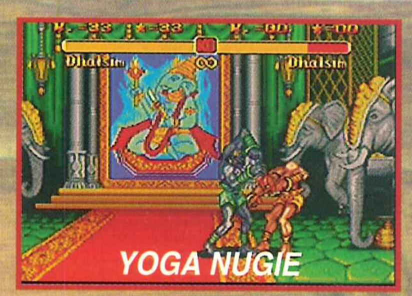
DHALSIM



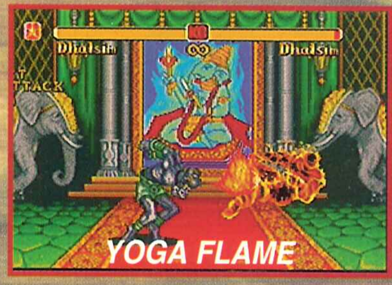
Fecha de nacimiento: 22-11-1952
Altura: 1,78 m
Peso: 49 Kg

Su máxima aspiración ha sido siempre la de unificar cuerpo y mente a través de la disciplina del Yoga. Ahora se ha situado muy cerca de la perfección, logrando incluso hacer desaparecer su cuerpo. Ha ganado en velocidad y ha vuelto para demostrar que el poder mental es siempre más importante que la fuerza bruta.


ROSCA GIRATORIA


YOGA NUGIE


DESAPARICIÓN YOGA


YOGA FLAME

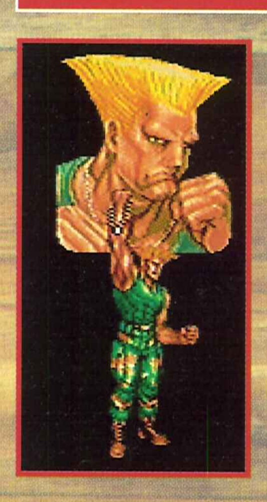

PUÑETAZO SÓNICO


PATADA AÉREA


PATADA A LA CABEZA


PATADA RELÁMPAGO

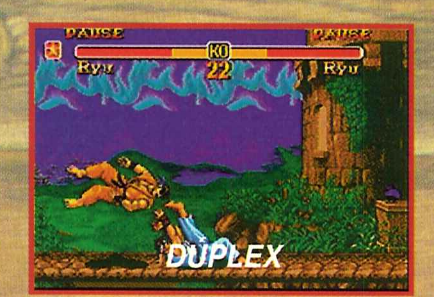
GUILE



Fecha de nacimiento: 23-12-1960
Altura: 1,85 m
Peso: 87 Kg

Pasó seis años en un campo de concentración tailandés, donde murió su amigo y copiloto Charlie. Desde entonces sólo piensa en la venganza, una venganza que alcanza a todos sus rivales.

RYO


DUPLEX


PUÑO DEL DRAGÓN


HURRICANE


BOLA DE FUEGO

No busca la fama, ni la gloria, ni siquiera tiene interés en ganar el Torneo. Sólo lucha para perfeccionar su estilo y no le importa nada más. Quizá esta indolencia es la que le convierte en un rival temible.

Feha de nacimiento: 21-7-1964
Altura: 1,78 m
Peso: 68 Kg


PRESA CON VOLTERETA


HURRICANE




DRAGÓN DE FUEGO


BOLA DE FUEGO

KEN



Fecha de nacimiento: 14-2-1965
Altura: 1,78 m
Peso: 77 Kg

Ha perfeccionado sus técnicas de manera sorprendente. Ha logrado que su famoso Puño de Dragón escupa fuego, y que su Hurricane sea mucho más rápido de lo normal. Más vanidoso que nunca, ha necesitado la provocación de Ryo para participar en el Torneo.

HONDA



Fecha de nacimiento: 3-11--1960
Altura: 1,88 m
Peso: 138 Kg

Su máxima aspiración es demostrar al mundo la grandeza del sumo. Ha adaptado algunas de las técnicas más ancestrales de este deporte a la lucha callejera, logrando golpes imparables. Honda siempre espera el momento oportuno para amarrar al contrincante entre sus poderosas manos. Sus abrazos resultan mortales.


BOFETADA DE CIEN MANOS


VUELO SUMO


BOMBAZO SUMO


CABEZAZO DE SUMO



Los luchadores podrán vestirse hasta de seis colores diferentes con sólo seleccionarlos con uno u otro botón.

Groupe Mode



En esta modalidad dos jugadores se enfrentan en combates a un asalto, controlando un grupo de luchadores. En "Point Match" gana el equipo que haya logrado una mayor cantidad de puntos totales, y en "Elimination" se pelea hasta que uno de los jugadores pierda a todos sus personajes. En ambos casos se puede elegir un máximo de ocho luchadores.

Challenge

Hay dos modalidades. "Time Challenge" obliga a ganar en el menor tiempo posible, y "Score Challenge" consiste en hacer "combis" que proporcionen una alta puntuación. La meta es ir batiendo records.



Súper Combate



Este rimbombante nombre no indica otra cosa que el famoso modo historia. Eige a tu personaje y viaja por todo el mundo enfrentándote a todos los rivales que se pongan delante hasta llegar a Bison. Esta modalidad permite la incursión del segundo jugador en cualquier punto de la historia. Y cada tres enemigos, hay una fase de bonus.

Tournament

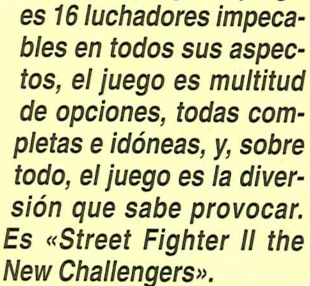
Esta modalidad permite la competición entre ocho jugadores. El torneo seguirá el sistema de eliminatorias, pero ningún jugador quedará eliminado al perder, ya que continuará compitiendo hasta que queden adjudicadas todas las posiciones. Es decir, si se pierde la fase preliminar no se pasará a cuartos, pero se jugará para lograr una posición del 5º al 8º.



Como nunca

***A** riesgo de pareceros extraña, tengo que reconocer que los juegos de lucha nunca han acaparado mi atención. Por lo menos, los juegos de lucha "corrientes". Pero es que este «S.F.II» tiene una cifra de luchadores impensable hace algún tiempo, tiene unos escenarios cuidadísimos, y tiene toda la jugabilidad que reclamaban los seguidores de la serie.*

Le falla algo el sonido, pero eso, al fin y al cabo, no es el juego. El juego es 16 luchadores impecables en todos sus aspectos, el juego es multitud de opciones, todas completas e idóneas, y, sobre todo, el juego es la diversión que sabe provocar. Es «Street Fighter II the New Challengers».



Teniente Ripley

Tres veces Bonus

Cuando participes en el Torneo de los mejores, tendrás tres opciones para aumentar tu marcador particular mediante los conocidos bonus. Para empezar, habrá que desguazar un coche hasta no dejar una sola tuerca en su sitio. Después tendrás que derribar una sólida pared de ladrillo, y por último hacer astillas con una montón de barriles





MEGA DRIVE



ARCADE
CAPCOM
Capcom

Nº jugadores: De 1 a 8
Vidas: 1
Nº de fases: 16 luchadores
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Infinitas
Megas: 40

Gráficos — 96
Junto al maravilloso color y a la perfecta animación de los luchadores podemos encontrar ralentizaciones.

Música — 95
Se han incluido nuevas melodías y no sólo para los personajes recién estrenados.

Sonido FX — 85
Por desgracia, no están muy logrados: las voces son poco claras y algunos golpes carecen de fuerza.

Jugabilidad — 97
La inclusión de nuevos golpes complica el manejo, pero resulta tan divertido como siempre.

Adicción — 97
Los nuevos modos de juego proporcionan retos diferentes que aumentarán la ya elevada adicción.

Total — 96
No se pueden decir demasiadas cosas, salvo que estáis frente al mejor de la serie «S.F II» Y esto ya es decir mucho.

Lo Mejor
- Los nuevos modos de juego.
- los 16 luchadores.
- La mejora gráfica.

Lo Peor
- Los efectos sonoros.
- La dificultad de algunos golpes.
- La ralentización que se produce tras la ejecución de algunos golpes.



CUANDO SÓLO LOS PUÑOS CUENTAN

THE PIRATES of the dark water

SUPER NINTENDO

Junto al próspero reino de Octopon se ciernen las extrañas placas flotantes de Dark Water. Su oscuro poder se traga a todo aquél que tiene la osadía de tocarlas, sin que nadie pueda eludir su fuerza. Tan solo los tesoros de Rule, durante mucho tiempo desaparecidos, ejercen un efecto pacificador sobre ellas.

Dos personas buscan los tesoros de Rule. Uno es un sanguinario jefe pirata conocido por Lord Bloth, al que sólo le falta controlar las Dark Water para completar sus dominios. El otro es el joven Ren, heredero al trono de Octopon, que quiere devolver la paz a su futuro reino. Por este motivo, una carrera sin reglas se ha entablado entre los dos cazadores de tesoros, y sólo uno de ellos podrá vencer.

Para afrontar este reto, Ren lleva consigo a dos grandes guerreros, la ágil e inteligente Tula y el poderoso ex-pirata Ioz. Sin más ayuda, los tres héroes se encaminan a enfrentarse a las huestes de Lord Bloth. La primera parte de su misión consistirá en hacerse con una brújula mágica que señala el lugar donde se hallan los tesoros. Después, deberán llegar hasta ellos recorriendo todos los reinos del mundo Mar y deshaciéndose de cuantos piratas les salgan al paso, y la aventura estará concluida.

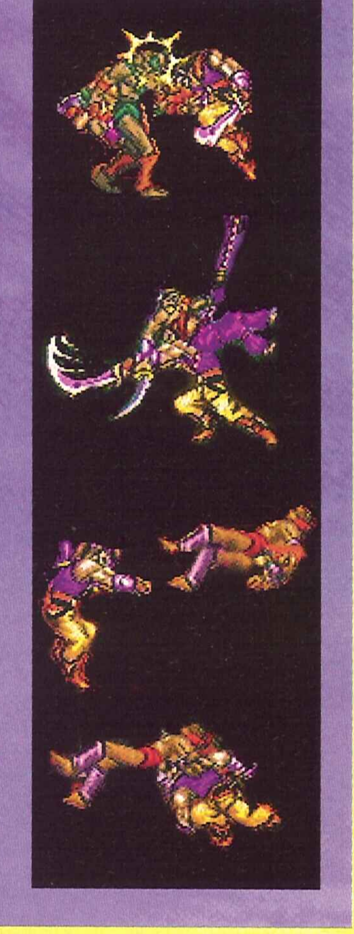
El desarrollo del juego os llevará a recorrer ocho fases lineales culminadas por un ►





REN, el heredero

Ren y la espada rota de su padre son los únicos que pueden liberar Octopon del poder de las Dark Water. La agilidad de este guerrero se complementa con la fuerza de su brazo. Su golpe especial, una patada giratoria, puede desequilibrar a varios enemigos a la vez. Y cuando carga con el hombro, se convierte en imparable.



IOZ, el pirata

Abandonó a Blood para unirse a Ren y redimir sus faltas. Compensa su escasa agilidad con una portentosa fuerza física y un formidable golpe de cimitarra.



Para concluir el juego debéis coger un Tesoro de Rule al final de cada una de las fases.



Os encontraréis enemigos que asoman por el escenario para atacar en el peor momento.









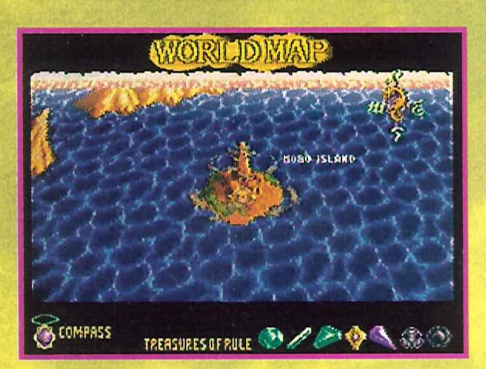




TULA, la eléctrica

Su aspecto físico consigue engañar a la mayoría de sus enemigos, que la toman por una perita en dulce. Por desgracia para ellos Tula es un guerrero de portentosa agilidad, capaz de zafarse de cualquier situación gracias a su dominio de la lucha cuerpo a cuerpo. Su patada deslizante y sus descargas eléctricas son armas temibles.

LO MÁS NUEVO



El mapa del Mundo Mar muestra la situación de las joyas y los diversos países que hay que recorrer.



Otro beat'-em-up

Con sus buenas animaciones, sus bonitos decorados y sus atractivos detalles, «Pirates» no deja de ser un beat'-em-up con las ventajas e inconvenientes que ello conlleva. Un inconveniente puede ser la monotonía que provoca hacer siempre lo mismo, es decir, eliminar a todo el que se cruce por nuestro camino. Y si encima los enemigos son siempre los mismos...

Claro, que también tienen sus virtudes: un par de amigos, una dificultad que permite jugar, unos gráficos atractivos o un argumento original. Condición imprescindible es que te gusten los juegos de lucha; si es así, disfrutarás como un pirata.

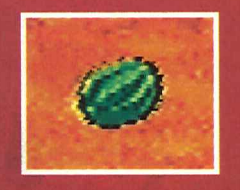
Teniente Ripley

Elige tu guerrero



Cada uno de estos personajes tiene unas características especiales que le convierten en único. Recuerda que si juegas a dobles no podrás repetir guerrero.

Con premio






Como todo beat'-em-up que se precie, «Pirates» esconde entre cajas, estatuas o piedras algunos items que pueden ayudarte a resolver la papeleta. La mayoría es comida que rellena la barra de energía, pero también hay vidas extra y bolsas de oro que valen un montón de puntos.

➤ enemigo final. Estos enemigos finales suelen ser lo más difícil de un juego que a veces peca de repetitivo por la reiteración de enemigos, aunque no deja de ser divertido y jugable a la vez. Dentro de la simpleza característica de este género: avanzar sacándole los dientes a todo lo que se mueva, este juego presenta algunos detalles de originalidad, como la presencia de seres y objetos ajenos al desarrollo del combate, pero que terminan involucrándose en un punto concreto para desaparecer o unirse a la fiesta poco después.

Entrando en el plano gráfico, los dibujos de Hanna-Barbera han servido de buen pretexto para formalizar un beat'-em-up ambientado en lóbregos y misteriosos parajes al estilo de la saga «Golden Axe». Además, los efectos de color y la tibieza de la luz recrean el entorno más adecuado para que tenga lugar una apasionante aventura de piratas como las de antes.





SUPER NINTENDO



BEAT'EM-UP
SUNSOFT
Sunsoft
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 5
Megas: 8

Gráficos — 88
Escenarios y protagonistas están perfectamente recreados. En contra, la repetición de enemigos.

Música — 90
Melodías contundentes y rápidas, que en ciertos momentos te atraparán con su vertiginoso ritmo.

Sonido FX — 80
Bastante inferior a la música, sobre todo por su escasez, falta de originalidad y monotonía.

Jugabilidad — 88
El manejo de los personajes es fácil y cómodo, a la vez que el juego resulta muy divertido.

Adicción — 85
Si te gustan los beat'-em-up sólo podrás ponerle una pega: la reiteración de enemigos.

Total — 87
La originalidad de algunos pasajes y la alta calidad gráfica contrastan con la poca imaginación a la hora de reponer enemigos.

Lo Mejor
- Dos jugadores simultáneos.
- Dificultad ajustada.
- Tres personajes perfectamente animados.

Lo Peor
- La continua repetición de enemigos.
- Algunos pasajes se hacen pesados debido a la enorme barra de energía que poseen algunos enemigos.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS 'N' GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL '92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II, STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL,
... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
MEGA DRIVE
Trucos y ayudas
- Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
- Cientos de claves para jugar con ventaja
- Más de 500 pantallas a todo color
- Desvelamos todos los secretos
- 50 megajuegos de Sega

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:.......................... Provincia:....................
Código Postal:....................Teléfono:....................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

TS Número ____ ____ ____ ____
Fecha de caducidad: ____________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4
San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid





UNA MÁQUINA PODEROSA

BATTLECORPS

La colonia espacial ha sido boicoteada por una compañía enemiga. Las máquinas, que en un principio fueron ideadas para labores de minería, han mutado su misión por otra de defensa militarizada, convirtiendo la colonia en una fortaleza casi inexpugnable. Hay que jugar con sus mismas cartas, y por ello se ha enviado a los BAM's (Bipedal Attack Machines) para tratar de recuperar el control de la situación. Y tres aguerridos Battlecorps (Veteranos Combatientes de la Corporación de Guerra) son los encargados de pilotar estos robots de gran movilidad y poder destructivo.

En el campo de visión de los BAM's se localiza una pantalla de cuarzo líquido en la cual la computadora de a bordo informa de cualquier percance, un mapa de la situación zonal del robot que está conectado a un satélite orbital (por eso no se ve en las fases bajo agua), el imprescindible radar para detectar presencias enemigas (éstas aparecen en la pantalla como puntos coloreados), un indicador de velocidad (cada máquina posee tres velocidades hacia adelante y dos hacia atrás), el mecanismo de selección de armas con especificación del número de unidades disponibles, una mirilla direccional situada en el centro de la pantalla de visionado con un pequeño indicador triangular del camino a seguir, y por último, aunque no menos importante, el gráfico del escudo protector sin el cual los BAM´s son completamente vulnerables.

El juego consta de trece misiones que se desarrollan en medios diferentes, como campos de lava, profundidades marinas, zonas heladas e incluso bajo tierra, y cada uno de ellos contiene paisajes y enemigos variados. Dichas misiones consisten, aparte de en eliminar a los enemigos, en encontrar un generador de fusión, llegar hasta unos elevadores para cambiar de zona, o descongelar interruptores para desplegar puentes entre compartimentos aislados por el mar. ►






DIKA "A" JANG. Edad desconocida, 2,10 m. de estatura, más de 100 kg de peso. Creado en el 2061. Su principal característica radica en el perfecto conocimiento del combate pesado.



BECKY OJO. Edad 23 años, 1,70 m. de estatura, setenta kg de peso terrestre. Procede de un grupo de kick boxers y su arma preferida es la lanzadera de plasma (Blast'en).



JACK CUTTER. Edad 26 años, 1,80 m. de estatura, en torno a los 88 kg de peso. Creado en el año 2059. Diez años de experiencia como miembro del cuerpo especial.

Prepárate para disfrutar de un shoot'em up en el que tendrás que cumplir trece misiones a los mandos de un robot equipado con los últimos avances de la Ciencia.

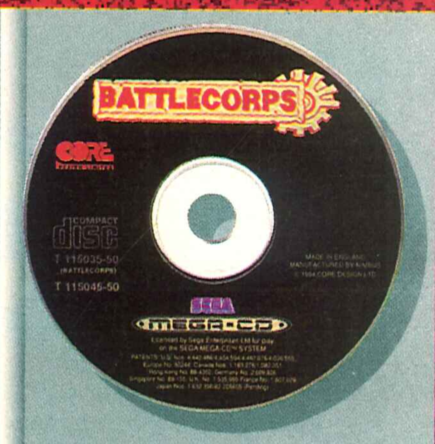




Este es el aspecto definitivo de las Maquinas Bipedas de Ataque. Con ellas participaréis en la Guerra Corporativa.





Un original shoot´em up con buenos detalles técnicos.

GRÁFICOS CD

Técnicamente nos encontramos ante un juego de cuidada realización gráfica y bien acabado. El Mega CD ha sido utilizado de manera acertada en los sprites (de gran tamaño), los efectos 3D y, sobre todo, en las rotaciones de 360 grados, que permiten una visión total del juego. Jason Gee, el responsable del apartado gráfico de Core para este programa, ha hecho, según nuestra opinión, un buen trabajo.

SONIDO CD

Explosiones y disparos ocupan la mayor parte de un pastel llamado efectos especiales de sonido, junto a digitalizaciones de la voz del controlador de la operación. La guinda la ponen los chirridos de los mecanismo del robot y las sirenas de emergencia que suenan cuando la cosa se pone fea. La música es bastante original y varía de volumen según la intensidad del juego.

MEMORIA CD

La gran extensión de cada una de las trece fases de que consta «Battlecorps», y por encima de todo las rotaciones, requieren un soporte de gran capacidad de memoria capaz de procesar la información necesaria en un movimiento de estas características. Esto lo han conseguido los chicos de Core, que recuperan lo mejor de un programa anteriormente realizado para este soporte, «Thunderhawk».







Unos cometidos que pueden resultar tremendamente complicados, aunque para algo están esos tres niveles de dificultad y la posibilidad de continuar la partida al principio de la fase donde no pudisteis seguir adelante. Y como guinda a este suculento pastel lleno de acción, disparos y estrategia, podéis escuchar una banda sonora muy espacial y unos efectos de sonido repletos de explosiones atronadoras.





Media docena de buenos argumentos



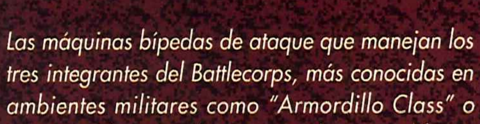
Arma básica



Bomba esférica



Disparo de energía plasma



Las máquinas bípedas de ataque que manejan los tres integrantes del Battlecorps, más conocidas en ambientes militares como "Armordillo Class" o "BAM's", disponen de seis tipos de armas diferentes con unas características bien definidas para su uso en acciones puntuales:

*- **Arma básica (Twin Cannon):** Es la única que dispone de carga infinita debido a su carácter estándar. Longitud de alcance medio-corto.*

*- **Bomba esférica (Mortar):** Potente arma de largo alcance debido a los 45 grados de inclinación en su lanzamiento.*

*- **Disparo de energía plasma (Blast'em):** Su número dependerá del cyberform que elijas. Muy parecido al Twin Cannon pero de mayor alcance.*

*- **Triple bomba esférica (Triple Mortar):** El mismo efecto devastador que la anterior pero multiplicado por tres. Ideal para contrarrestar ataques masivos.*

*- **Lanzallamas (Flamer):** Arma de corto alcance, éste es su handicap, pero de gran poder destructivo. En la primera misión antártica será ilimitada. Se debe usar para descongelar mecanismos helados por el intenso frío de esta zona.*

*- **Misiles (Missile Launcher):** Una de las armas más efectivas de todo el arsenal. Su radio de acción es de medio alcance, pero arrasará todo lo que encuentre a su paso.*



Triple bomba esférica



Misiles



Lanzallamas









El tamaño de los sprites, como se puede apreciar perfectamente en esta pantalla, es uno de los muchos alicientes de «Battlecorps», cuyo nivel gráfico no deja lugar a dudas.



En la parte superior derecha de la imagen se puede apreciar el mapa orientativo de la zona por la que se mueven los BAM's. Unas zonas llenas de colorido y espectaculares imágenes.







Misión divertida

Las aventuras a bordo de futuristas robots súper armados empiezan a ser una buena fuente de inspiración para programadores y de diversión para jugadores. Como sus precedentes más reseñables, «Xenobots» para PC y «Mechwarrior» en Super NES, «Battlecorps» combina de manera acertada la espectacularidad de los disparos estilo matamata con la estrategia y la acción.

Técnicamente, unos sprites de gran tamaño permiten disfrutar del efecto 3D y de rotaciones de 360 grados muy bien conseguidas. Tres niveles de dificultad, correcta longitud de las fases y variedad de misiones completan un juego bastante cuidado en su concepción final.

Boke



Los enemigos, gracias a su tamaño y originalidad, os sorprenderán gratamente.



La visión desde la cabina de los BAM's permite observar el radar de localización.





MEGA CD



ACCIÓN
SEGA
Core
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 13
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1

Gráficos — 89

Perfecta recreación de ambientes futuristas, rotaciones suaves e imágenes bien definidas y coloristas.

Sonido — 89

Basado en explosiones y disparos, aunque también cabe mencionar las voces en off o el sonido de los engranajes en los robots.

Jugabilidad — 87

Las fases de gran duración, junto con los tres niveles de dificultad y un buen número de misiones, permiten divertirse jugando.

Adicción — 88

Las diferencias entre las misiones son un seguro contra el aburrimiento. La dificultad para terminarlas, en su justa medida.

Total — 89

Una acertada combinación de shoot'em up y aventura, que incluye, además, un uso correcto de rotaciones y efectos 3D.

Lo Mejor

- Las diferencias entre unas misiones y otras ayudan a seguir jugando.
- La espectacularidad de las explosiones.

Lo Peor

- Algunas fases son prácticamente imposibles de acabar.
- Los segundos de carga ("loading") del Mega CD.

LO MÁS NUEVO

SPIDERMAN & VENOM: MAXIMUN CARNAGE





SUPERHÉROES EN SUPER NES









La ciudad de Nueva York es el escenario. Dos intrépidos periodistas con unos súper poderes desarrollados a partir de una araña (Spiderman y Venon), los protagonistas. Un exconvicto con sus propios y maléficos argumentos (Max Carnage), el enemigo más despiadado. Ellos, junto a once personajes más de un genio del cómic llamado Marvel, componen una historia repleta de acción y lucha con todo el sabor de un buen arcade.

En este beat'em up puedes elegir entre Spiderman y Venon como protagonistas de la aventura. Ambos poseen una buena colección de golpes, movimientos y armas: poderosos saltos, potentes puñetazos, efectivas patadas aéreas, lanzamiento de redes de seda para atraer e inmovilizar a los enemigos, levantamiento de objetos pesados, la cualidad de adherirse a las paredes y trepar por ellas, de desplazarse mediante lianas de seda enganchadas a los edificios, etc. Todo ello proporciona a estos dos superhéroes una sorprendente capacidad de combate.

Cada fase se desarrolla en un escenario con dos partes bien diferenciadas. En la primera has de enfrentarte a un nutrido grupo de esbirros de los súper villanos, con los cuales debes medir tus fuerzas en la segunda parte de la fase. Las barras de energía, tanto de tu personaje como de los enemigos, te pueden servir de orientación, y los items (corazones que rellenan tu barra de energía y caras que puedes utilizar para recibir la colaboración del superhéroe al que corresponda dicho ítem) de inestimable ayuda. Estos items-personajes secundarios desempeñan dos funciones distintas: unos utilizan su poder para luchar contra los enemigos y otros se conforman con sanar tus heridas.

Pero al margen del juego en sí, no te pierdas las introducciones de cada fase, pues reproducen fielmente los comics creados por Marvel con un argumento que varía en función del personaje que elijas. Además, la acción se ve acentuada con las onomatopeyas ("Pum", "Crash", "Powe" y otros sonidos reflejados por escrito en letras grandes y muy coloristas) que aparecen en plena lucha. Así, te sentirás protagonista de un auténtico cómic animado.








SUPER NINTENDO



BEAT'EM UP
NINTENDO
Acclaim

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 20
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 16




Viñetas en movimiento

Acclaim ha acertado al elegir un arcade de lucha para plasmar las aventuras de Spiderman y Vernon. Además, el aire de cómic que requería está perfectamente logrado, gracias a las introducciones y onomatopeyas.

En cuanto al juego en sí, la variedad de golpes y la cantidad de enemigos finales aportan una elevada jugabilidad. Los movimientos de las animaciones, con buen tamaño de los sprites, y los gráficos de los escenarios son correctos, pero tampoco posee ningún alarde técnico digno de reseñar.

Boke

Gráficos — 80
Sprites con movimientos suaves y de gran tamaño, aunque los escenarios son bastante planos.

Música — 83
La introducción nos sorprende con un tema suavito que cambia cuando entramos en acción.

Sonido FX — 87
Uno de los mejores aspectos del juego, no sólo por el sonido, sino por su plasmación gráfica.

Jugabilidad — 84
Los dos personajes disponen de un buen número de golpes fáciles de realizar.

Adicción — 83
Los aficionados a los comics de Marvel estarán como unas castañuelas con este cartucho.

Total — 82
Un beat´em up bien presentado, jugable y con el atractivo de sus héroes, que lo convierten en un cómic-juego.

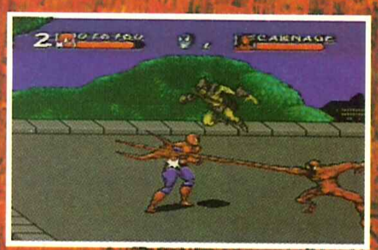



Los clásicos personajes de los comics de Marvel llegan a la Super para demostrar que también pueden llegar a ser unos perfectos héroes animados.



Los super villanos aparecen al final de cada fase y no se van hasta que acabes con todos. Y son más de uno y de dos...





Además de Carnage, en la aventura aparecen Doppleganger, Demogoblin, Carrion, Cloak & Dagger y muchos otros.



Lo Mejor

- Las viñetas intercaladas entre fase y fase.
- Los personajes de Marvel.

Lo Peor

- Resulta muy difícil acabar con los súper villanos, en especial Carnage.

MEGA DRIVE · GAME GEAR

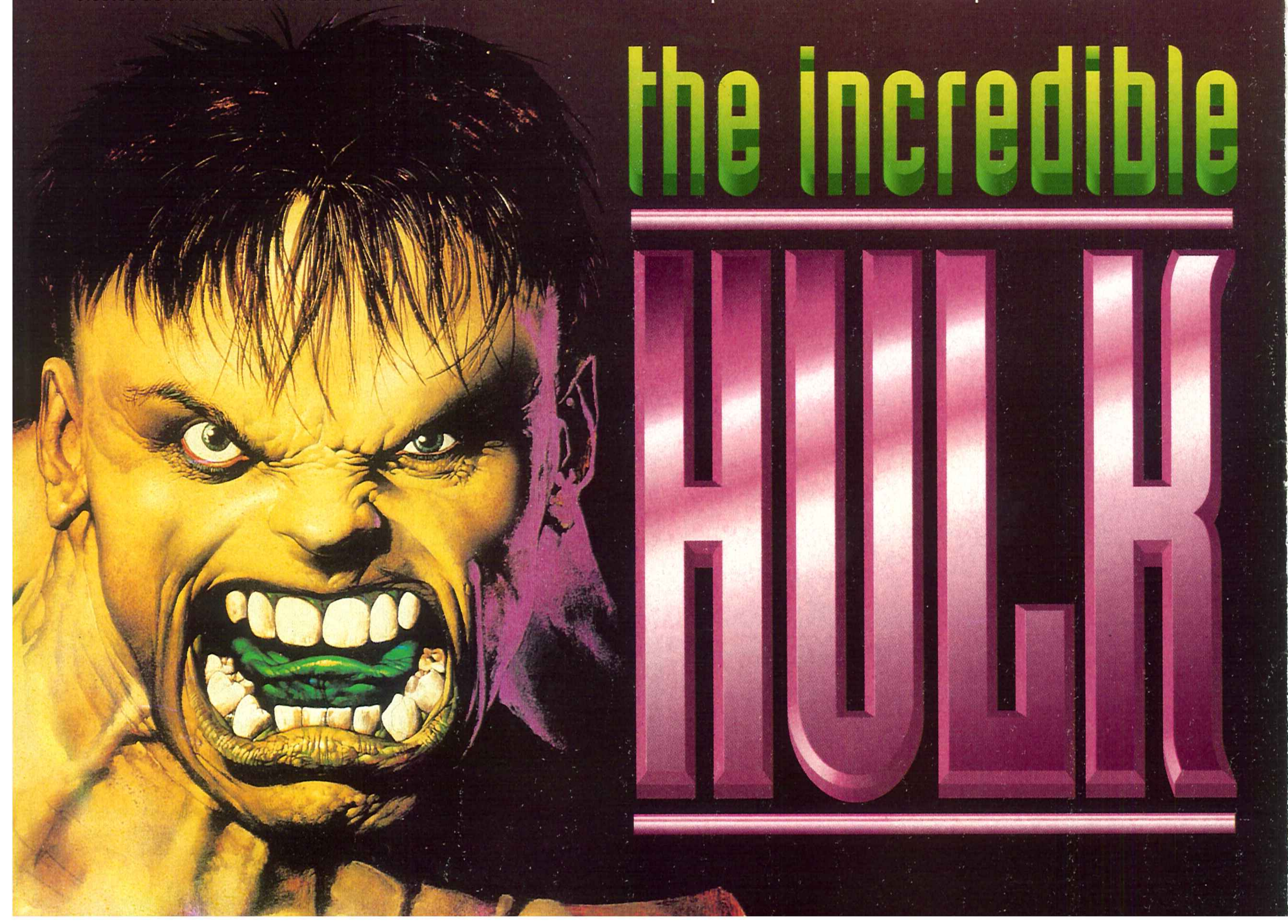
LA MASA ELEVADA AL CUADRADO

Ya sabemos que en principio os anunciamos que este juego saldría en junio; después, en el número anterior de nuestra revista, rectificábamos diciendo que hasta septiembre no estaría disponible; y ahora, de repente, nos marcamos unos comentarios para estos dos formatos de Sega. Pero no os preocupéis, no es que pretendamos marearos y que nos estemos quedando con vosotros, lo que ocurre es que quienes no se ponían de acuerdo eran los chicos de Sega España y la compañía U.S. Gold. Según las últimas noticias que hemos recibido de Sega, se ha tomado una decisión salomónica: sacarlo a finales de julio. Aunque nosotros ya no ponemos la mano en el fuego temiendo más cambios en la fecha de salida de La Masa en nuestro país.

Bueno, pues hecha esta aclaración, decir que «The Incredible Hulk» presenta una estructura y un desarrollo muy similar en sus versiones para Mega Drive y Game Gear. En ambas asumiréis el papel de Bruce Banner, reputado científico que tras sufrir los efectos de una radiación nuclear se transforma en un descontrolado y musculoso gigante verde cada vez que se le alteran los nervios. Sólo que en el juego el proceso se producirá a la inversa, ya que comenzaréis representando el papel de La Masa, y cuando perdáis gran parte de vuestra energía adoptaréis el verdadero físico del doctor Banner, momento en el cual seréis mucho más vulnerables.

A lo largo del juego os esperan cinco fases creadas en base a los comics Marvel, con cinco súper villanos asiduos a los mismos: Tyrannus, Rhino, Absorbing Man, Abomination y The Leader. Vuestro objetivo consistirá en ir derrotándoles uno detrás de otro, acabando antes con sus secuaces mutantes, hasta llegar al corazón de la fortaleza de The Leader, el cabecilla, y evitar que consiga el dominio de la Tierra.

Para lograrlo contaréis con un variado repertorio de golpes, así como con la inmensa fortaleza de La Masa. Y si encima recogéis las cápsulas de «gamma» y «mega gamma» que se hayan esparcidas por cada nivel, podréis actuar como Hulk, Super Hulk o Hulk-Out. En cualquiera de los casos, seguro que a partir de ahora se lo piensan dos veces a la hora de poneros nerviosos...



De hombre a bestia



Si adoptáis por voluntad propia la apariencia humana del doctor Banner, éste será el espectacular proceso que sufriréis antes de volver a tener el aspecto de La Masa.









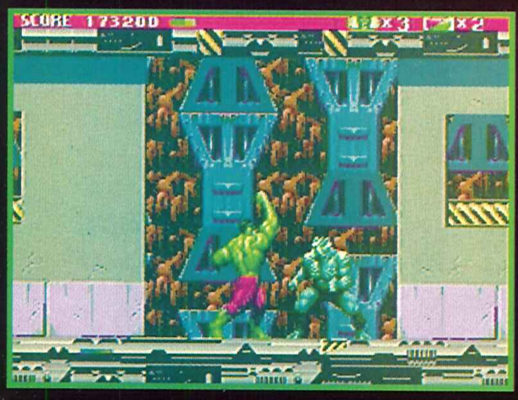






Con La Masa como protagonista, no podía faltar a lo largo del juego la oportuna referencia a los comics de Marvel.

La Masa y cinco populares villanos han trasladado sus desavenencias de los comics Marvel a las consolas Sega.



El que se está viendo las caras con Hulk es Abomination, que aparece antes de cada uno de los otros cuatro rivales.

No tan increíble

Tomando como punto de referencia las aventuras de La Masa en los comics Marvel, U.S. Gold ha creado un cartucho de plataformas lo suficientemente logrado en lo que se refiere a gráficos, pero que no llega a poseer todo el tirón que se esperaba y acaba por defraudar.

A pesar de la excelente transformación de Banner en Hulk y de la presencia de conocidos súper villanos, el juego resulta repetitivo. Además, tiene todas las papeletas para acabar con vuestros nervios dada su excesiva dificultad.

Cruela de Vil







MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
U.S. GOLD
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 80
Detallistas y muy coloridos, con un Hulk de generoso tamaño pero con enemigos que parpadean en exceso.

Música — 79
Pese a ser bastante dinámica, cansa escuchar las mismas melodías con escasas variaciones.

Sonido FX — 77
Lo más espectacular son los rugidos que suelta Hulk. El resto: los disparos y puñetazos de siempre.

Jugabilidad — 78
Aunque el repertorio de golpes no es difícil de realizar, La Masa resulta lenta y un tanto torpona.

Adicción — 79
Gustará a los aficionados a los comics de Marvel, a pesar de su excesiva dificultad.

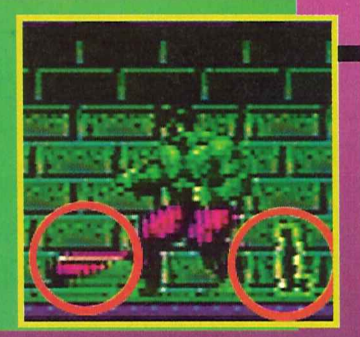
Total — 78
Una buena ocasión para recordar a este famoso superhéroe, aunque no cumpla las expectativas que se esperaban de él.

Lo Mejor
- Asumir la personalidad de La Masa.
- Que los «malos» de turno también sean viejos conocidos de los comics.
- La transformación de Banner en Hulk.

Lo Peor
- Que los enemigos se repitan tanto y posean unos movimientos bastante mecánicos y predecibles.

Tres objetos necesarios

Las cápsulas de "gamma" aumentan el nivel de energía, las de transformación permiten convertirse en el doctor Banner, y la pistola es su única defensa cuando deja de ser La Masa.



GAME GEAR



PLATAFORMAS
U.S. GOLD
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4











Las dos versiones ofrecen un desarrollo muy similar, en el que el mayor aliciente consiste en ver moverse al gigantón Hulk por un mapeado lleno de plataformas.









Cuando Hulk pierda casi toda la energía recobrará obligatoriamente su forma humana, transformándose en el vulnerable doctor Banner.

Una masa con poco relleno

Este cartucho de U.S. Gold para Game Gear no pasa de ser un juego de plataformas bastante corrientito que destaca por la aparición de un famoso súper héroe. La presencia de La Masa en la portátil de Sega es lo único que resulta especialmente destacable, porque quitando las logradas transformaciones de Hulk en el doctor Banner y a la inversa, no encontraréis nada que resulte innovador.

Cruela de Vil

La fuerza bruta



La principal forma de ataque de Hulk son sus puños, y su fuerza es arrolladora. Pero en determinados momentos, como este enfrentamiento con Tyrannus, podrá lanzar objetos de gran peso.



Gráficos — 79
La Masa está lograda y los escenarios son vistosos, pero los enemigos se repiten y parpadean.

Música — 70
Después de escuchar la misma melodía durante un rato, termina cansando. Puede quitarse el volumen.

Sonido FX — 66
Simulacros de disparos y puñetazos. Quizás no necesitaba más, pero podía estar mejor plasmado.

Jugabilidad — 77
Este Hulk portátil parece un poco lento de reflejos, y aunque se deja manejar, resulta realmente difícil.

Adicción — 77
Especialmente dirigido a los aficionados a Marvel, por su protagonista y el abanico de súper villanos.

Total — 76
Las aventuras de La Masa se han convertido en un recorrido plataformero que sólo aporta las habilidades del protagonista.

Lo Mejor
- Un súper héroe, Hulk, y los súper villanos que le desafían.
- Encontrar las capsulas de Gamma para transformarse.

Lo Peor
- Las acciones de los enemigos son bastante predecibles y mecánicas.
- Los sprites de los mutantes parpadean demasiado.

¡Ha llegado tu hora!



Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!



Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

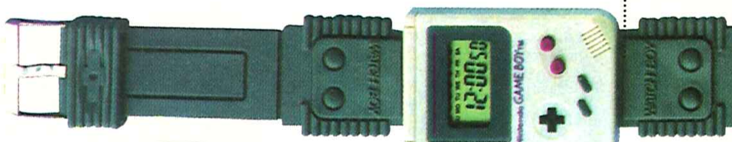
¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!



Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!



Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)



(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❏ Reloj Tetris.................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❏ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❏ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❏ Reloj Time Gear.........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❏ Reloj Watch Boy .........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE...APELLIDOS..
DOMICILIO...LOCALIDAD..................................PROVINCIA..........................
CODIGO POSTAL (imprescindible)... TELEFONO...

Forma de pago:

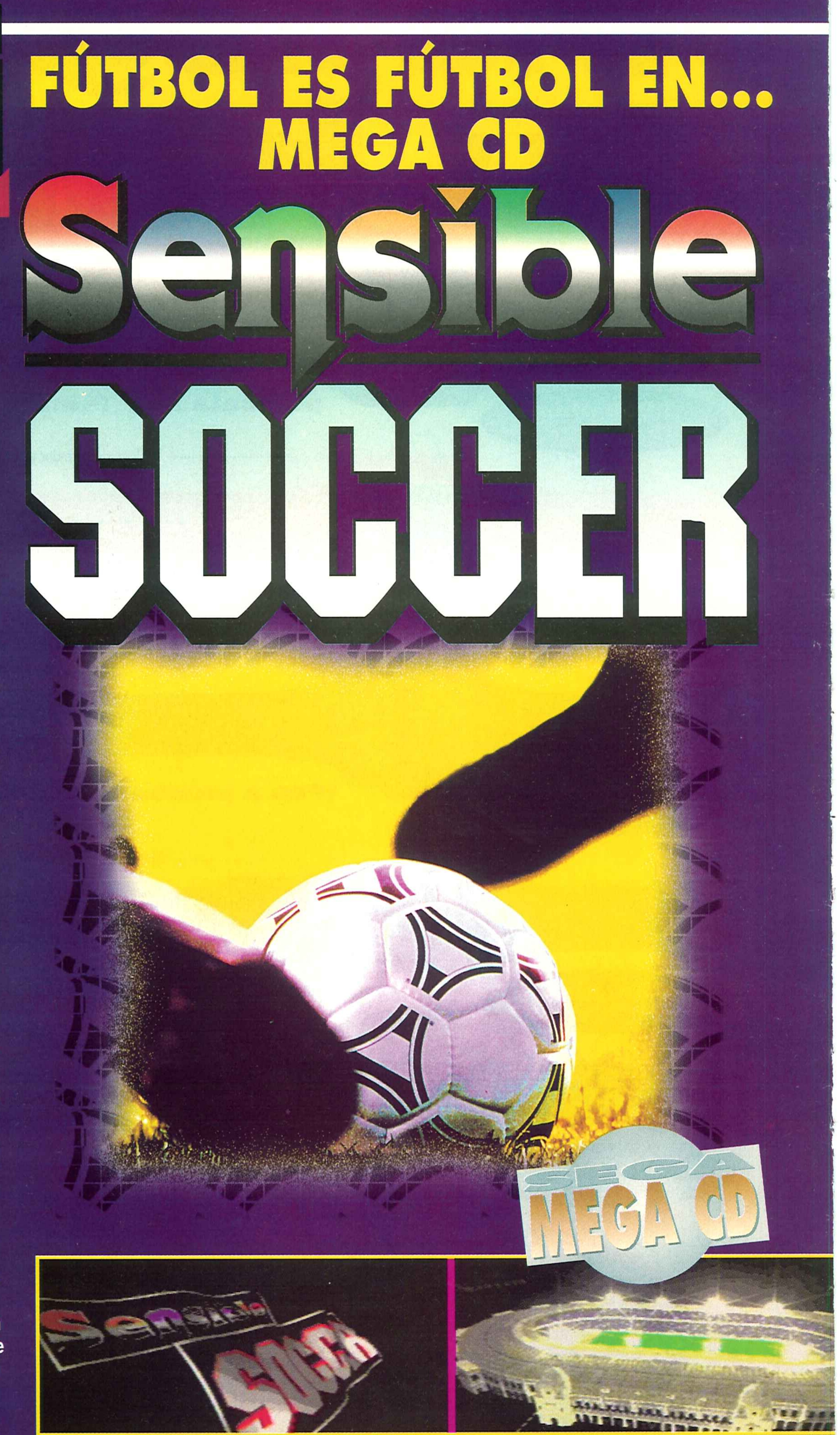
- ❏ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❏ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº..
- ❏ Contra reembolso
- ❏ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta..
Titular de la tarjeta (si es distinto)..

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:

FÚTBOL ES FÚTBOL EN... MEGA CD



La esperada versión de «Sensible Soccer» llega, por fin, hasta el Mega CD, convirtiéndose en el segundo juego de fútbol para este soporte tras el «FIFA Soccer». De nuevo nos encontramos con el mismo equipo que realizó anteriores versiones: Renegade y Sensible Software. Por esta razón, no es de extrañar que el resultado sea el mismo programa que maravilló en Mega Drive.

Para los lectores más despistados, os recordamos que «Sensible Soccer» es un peculiar juego de fútbol que se distingue por dos aspectos fundamentales: el diminuto tamaño de los jugadores y el excelente pero progresivo control del juego. «Sensible Soccer» sacrifica la espectacularidad gráfica por una mayor jugabilidad, debido a que el pequeño tamaño de los jugadores permite ver un amplio espacio del terreno de juego.

Por otro lado, en el nivel de dificultad "expert" (sin duda el que mejor recoge la esencia de la versión original de Amiga) la pelota no se pega a los pies de los jugadores (salvo con los tres mejores de cada equipo), lo que provoca que el control del juego sea difícil, realista, sensacional en una palabra. Claro, que existen otros dos niveles de dificultad, de modo que también puedan disfrutar los que no se distinguen por su habilidad. El caso es que la posibilidades en el desarrollo de los partidos son infinitas, convirtiéndose, probablemente, en el juego de fútbol más adictivo de la historia.

Finalmente, deciros que las novedades en esta versión sólo se reducen a dos: las imágenes digitalizadas en la introducción y antes de los partidos, y el mejorado sonido ambiente. Un par de detalles que sirven como excusa para la realización de este juego en formato CD, y para ofrecer, en definitiva, un extraordinario juego de fútbol a sus usuarios.

Todos los equipos del mundo



Esta nueva versión de Sensible cuenta una vez más con el repertorio de equipos más extenso de la historia de los videojuegos. Tanto selecciones nacionales como clubes, pasando por una serie de extraños equipos completan la lista.



Antes de comenzar el partido podremos confeccionar la alineación y escoger el tipo de juego que más nos convenga.



En el menú de opciones principal podremos cambiar el tiempo de juego, las condiciones climáticas y el nivel de dificultad.





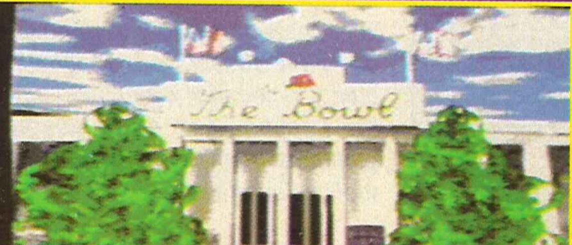
El célebre «Sensible» presume de ser uno de los juegos más adictivos de la historia. Y para demostrarlo, ahora está dispuesto a enganchar a todos los poseedores del Mega CD.













El mismo juego de Mega Drive con una breve introducción.

GRÁFICOS CD

Poco hay que contar en este apartado con respecto a las novedades que incluye esta versión CD. Tan solo una introducción que dura un par de minutos, con imágenes digitalizadas de algunos estadios de fútbol y otros efectos ópticos, completan las aportaciones del CD a este título. Por lo demás, el juego cuenta con la misma realización gráfica de las otras versiones.

SONIDO CD

Tal vez éste haya sido el apartado que más ha sido mejorado con respecto a las anteriores versiones. De momento, se han incluido nuevas melodías para acompañar a la espectacular introducción. Por otro lado, dentro del propio juego se han añadido nuevos cortes de sonido ambiente mucho más parecidos a la realidad, y con una definición notablemente nítida y clara.

MEMORIA CD

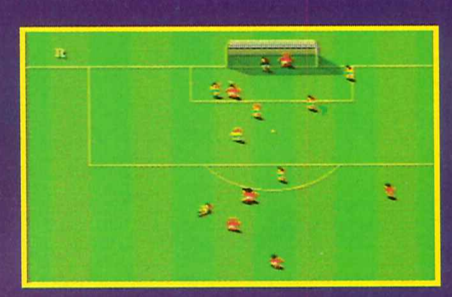
El aprovechamiento de la memoria CD sólo se deja notar en las imágenes que aparecen en la introducción y en los momentos anteriores a cada partido. Una vez más, se puede comprobar cómo los programadores no se han complicado la vida a la hora de realizar una versión para CD, y tan solo se han limitado a añadir una vistosa introducción al juego que ya habíamos visto en Mega Drive.

LO MÁS NUEVO

Confecciona tu equipo

La posibilidad de editar equipos permite que creéis escuadras al completo, con todos sus jugadores, indumentarias y hasta el nombre del entrenador. ¿Habrá hecho éste Mendoza?

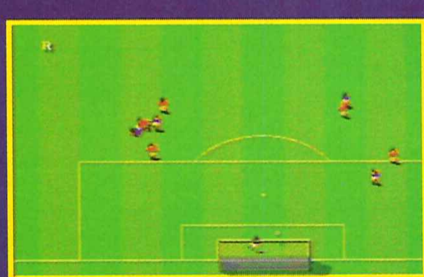






En esta versión CD, la jugabilidad continúa brillando por encima de los aspectos gráfico y sonoro.



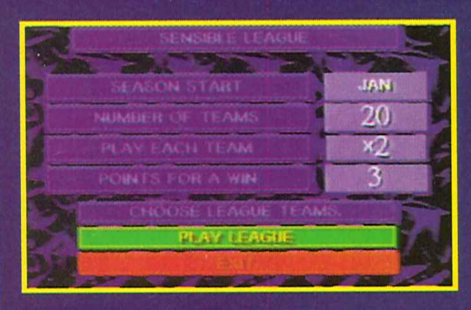


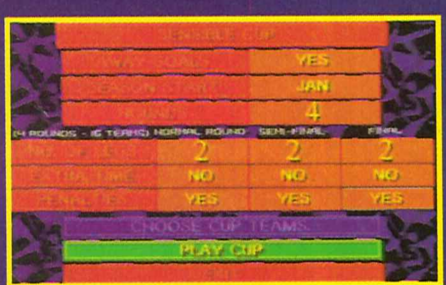




Ligas y Copas

Quizá el aspecto más interesante de este juego es la opción de crear competiciones a nuestro gusto. Así, podremos organizar ligas, copas y toda clase de torneos, incluyendo siempre el número de equipos y las vueltas que consideremos necesarios. Las posibilidades son infinitas.







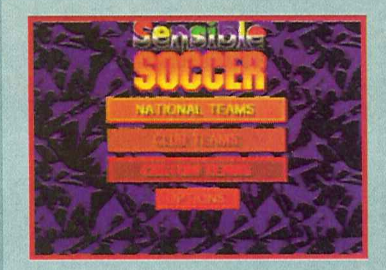
El Sensible de siempre

***¿Q**ué decir de un programa que ha sido alabado mundialmente en todas las versiones y que está considerado como uno de los mejores juegos de fútbol de la historia? Pues, simplemente, que estamos ante una versión idéntica a la de Mega Drive, salvo en la inclusión de imágenes en la introducción' y en el mejorado sonido ambiente.*

La mayor ventaja de este lanzamiento es que ahora los usuarios de Mega CD tienen la oportunidad de escoger entre dos juegos de fútbol que representan dos estilos distintos: la espectacularidad y el rabioso atractivo de «FIFA Soccer» o la inagotable adicción y la peculiar jugabilidad de «Sensible Soccer». Eso sí, os aseguro que cualquiera de las dos opciones que toméis es acertada.

Lolocop

MEGA CD



DEPORTIVO
SONY IMAGESOFT
Sensible Software
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Salvar

Gráficos — 82

A los gráficos sencillos pero efectivos que conocemos, hay que añadir las nuevas imágenes digitalizadas.

Sonido — 88

Ligeramente mejorado con respecto a la versión Mega Drive. Nuevos cánticos y nuevas melodías.

Jugabilidad — 92

Los tres niveles de dificultad permiten que cualquier jugador pueda disfrutar de lo lindo.

Adicción — 94

Infinita. Las innumerables competiciones, en las que pueden participar hasta 64 amigos, lo dicen todo.

Total — 90

Una vez más «Sensible Soccer» nos ha demostrado que por él no pasan los años. Siempre será uno de los mejores.

Lo Mejor

- Su extraordinaria jugabilidad.
- Posee una adicción que parece no tener límites.

Lo Peor

- Que estéis hartos de tanto fútbol después del Mundial.

Tus mejores vacaciones...



...están en MICROMANÍA.

Micromanía. Sólo para adictos

Porque en este número de Micromanía hemos reunido la mejor acción del verano para que puedas sacarle el máximo partido a tus vacaciones.

¿Qué tal para empezar un viajecito por la galaxia? Te presentamos la última superproducción de LucasArts. Un arcade total que te sitúa en el lado oscuro de la Fuerza para luchar mano a mano con Darth Vader contra los rebeldes.

Si eres de los que les gusta tener los pies sobre la tierra, seguro que estás también dispuesto a acompañarnos a Chicago, en un completo recorrido por el último CES, donde podrás saber antes que nadie cuáles son los juegos que los grandes del entretenimiento nos preparan para los próximos meses.

A lo mejor prefieres no ir tan lejos y quedarte en Marbella, donde, según nos cuenta Alex de la Iglesia en su primer videojuego, la cosa está que arde, entre policías y ladrones.

Hasta es posible que decidas quedarte en casa y resolver de una vez por todas esos juegos que tantos quebraderos de cabeza te están dando. Para que veas que somos buenos chicos te hemos preparado un extra-soluciones con todos los pasos para llegar al final de un montón de programas.

¿Qué, te animas y te vienes de vacaciones con nosotros? Te garantizamos un verano de auténtica locura.

LO MÁS NUEVO

CUATRO FORMAS DE JUGAR

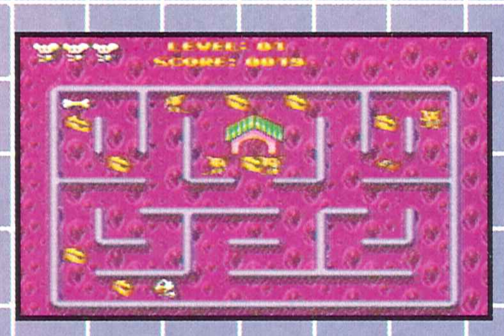
fun'

Ya podéis iros olvidando de toda clase de plataformas, superhéroes, balones y de cualquier género que estéis acostumbrados a ver en vuestra consola. Estáis ante un cartucho de lo más educativo que presenta cuatro opciones genéricas de juego, pero cuyas posibilidades son ilimitadas, debido a que dependen de la imaginación del usuario.

Y es que con «Fun'n Games» podréis dibujar, crear vuestras propias melodías, diseñar modelos de ropa siguiendo el patrón de los recortables con los que se jugaba hace algunos años, o bien pasar el rato con uno de los dos juegos que incluye. En este apartado, dispondréis de una especie de «comecocos» protagonizado por un ratón que se desplaza a través de un laberinto plagado de gatos, y de un sencillo simulador espacial en el que deberéis destruir enemigos galácticos.

Como veis, es fácil sacarle partido a este cartucho que va dirigido en principio a los usuarios más jóvenes de la casa. Ellos van a disfrutar como enanos no sólo jugando, sino también dibujando y componiendo todo tipo de piezas musicales. Y si a la vez desarrollan su capacidad creativa...





Correr y disparar

"Space Lazer" y "Mouse Maze" son los dos juegos que incluye este cartucho. El primero de ellos consiste en un simulador en el que tendréis que disparar contra todos los extraterrestres que se os pongan en el punto de mira. "Mouse Maze", por su parte, es un laberinto estilo "Pac Man" en el que controlaréis a un ratoncito con el objetivo de comeros todo el queso sin que los gatos os pongan la zarpa encima. Pero si cogéis un hueso os convertiréis en un perro por unos segundos y podréis plantarles cara.

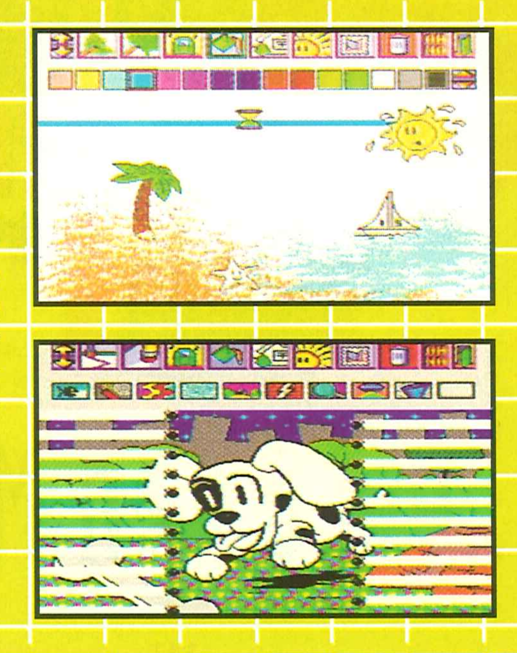
GAMES



Los iconos pondrán a vuestra disposición los instrumentos que necesitéis para crear el dibujo.

Artistas del pincel

A la hora de poneros a dibujar, podréis elegir entre colorear láminas o crear vuestros propios dibujos. Si optáis por lo segundo, tendréis a vuestra disposición un amplio menú de lápices, colores y texturas, e incluso podréis añadir a vuestra obra de arte dibujos fijos como árboles, animales, barcos, etc.



PAINT



La moda a gusto del consumidor

En "Stylin'n Stuff" podréis realizar combinaciones de ropa, sombreros, zapatos e incluso peinados sobre un maniquí, creando los más diversos estilos de moda.
Por su parte, en "Mix n Match" mezclaréis a vuestro antojo piernas, cuerpos y cabezas de animales, extraterrestres y personas de todo tipo completando estrambóticos seres.



En esta opción podréis combinar las características físicas de quince personajes, obteniendo resultados tan curiosos como el que aquí os mostramos.

MUSIC



Con la mano seleccionaréis los iconos que queréis utilizar y el tipo de instrumento, ritmo u onomatopeya que prefiráis emplear.

Marcando el ritmo





Si lo vuestro son las partituras, aquí podréis componer las melodías que siempre habéis deseado oír. Tendréis la posibilidad de escuchar melodías ya creadas o de componer las vuestras con notas musicales, efectos de instrumentos o sonidos de animales. Si es así, con el cursor señalaréis en el pentagrama dónde queréis poner cada cosa. Y luego, sólo tendréis que elegir "play" en el menú.

Algo más que un juego

«Fun'n Games» es un cartucho atípico que apuesta por manteneros pegados a la pantalla en virtud de vuestra propia creatividad. Parece ser que hemos dejado atrás los tiempos en que dibujábamos con lápices, ceras y rotuladores, para plasmar nuestra vena artística a base de pixels o mezclando melodías como más rabia nos dé. En base a ello se ha elaborado un programa dirigido a los más pequeños de la casa, pero con el que pillaréis a algunos más entrados en años tratando de dar forma a una obra de arte.

Siguiendo la línea del «Super Mario Paint», el cartucho ha sido programado por Tradewest y distribuido por Sony. Dadas sus características no hemos creído oportuno puntuarlo, ya que los resultados van a depender plenamente de vuestras habilidades creativas.

Cruela de Vil



REBOTANDO CON ALEGRÍA



SONIC THE HEDGEHOG SPINBALL





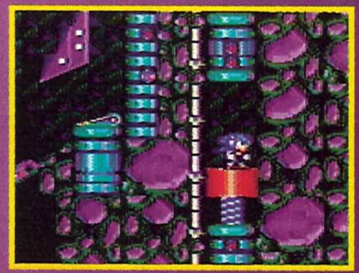


La portátil de Sega continúa sorprendiendo a sus cada vez más numerosos usuarios a base de originalidad y diversión. En esta ocasión la pequeña pero polivalente consola se va a convertir en una máquina de petacos con la estrella Sonic como protagonista.

Cuatro mesas llenas de colorido componen el volcán en que ha caído nuestro azul amigo, un escondite idóneo para el enemigo más malo y malvado de todos los enemigos, Robotnik, que ha convertido esta terrible montaña llena de trampas en su dulce hogar. Cada una de las mesas tiene varios niveles en los cuales se encuentran diseminadas tres preciosas esmeraldas Tu objetivo consistirá en recoger estas pequeñas joyas para de este modo poder acceder a la zona superior de la mesa, donde te espera un viejo conocido de Sonic.

Técnicamente, esta conversión mantiene los aspectos más logrados del juego para la 16 bits, a excepción de la lógica diferencia en cuanto a calidad gráfica. Destacan la combinación de petacos con zonas de plataformas, las tres fases de bonus y la imaginación en el diseño de las mesas. Su reducido cuadro de opciones (podrás elegir tres, cinco o siete vidas) está compensado con el original planteamiento de todo el juego. Por último, el control de los petacos (mediante los botones 1-izquierdo y 2-derecho) resulta algo complicado, aunque es posible variar la dirección de la "bolasonic" con el pad de dirección.

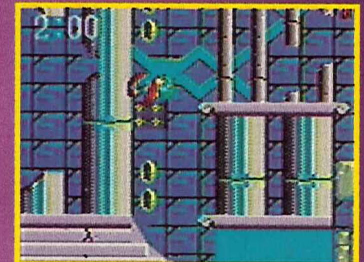




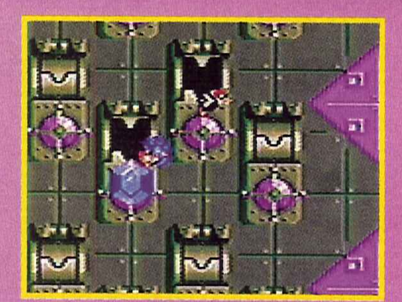
La principal innovación de esta versión portátil aparece en las tres fases de bonus a las que podréis acceder. En ellas, Sonic vuelve a ser el rey de las plataformas, aunque también habrá flipers en los que rebotará para subir a los pisos que conforman estos templos egipcios repletos de anillos, puntos y vidas extra.

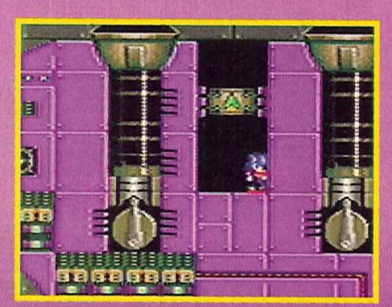
Plataformas con premio





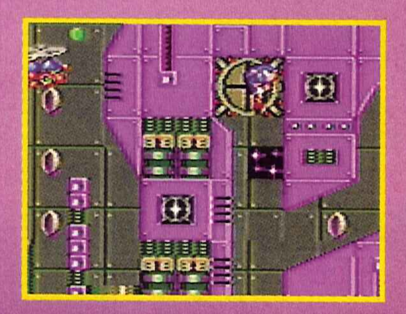


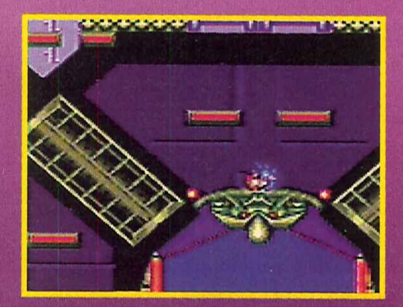


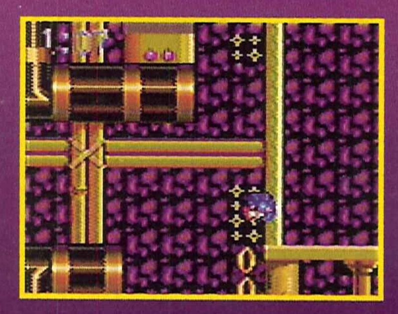


Sonic es capaz de cualquier cosa con tal de derrotar a su gran enemigo Robotnik. Incluso, de convertirse en una pequeña bola de pinball.









Diversión de sobremesa

Sonic es el personaje de videojuegos más mimado por sus creadores. Cada uno de los productos que tienen a este puercoespín como protagonista es sinónimo de calidad y diversión. Y los responsables de Sega no iban a hacer una excepción con «Sonic Spinball» para Game Gear.

La imaginación vuelve a estar presente en unas mesas que, aunque puedan parecer escasas, resultan originales y muy divertidas, al combinar zonas de petacos con otras de plataformas. Aun así, tiene un punto débil: la jugabilidad se resiente un poco debido al complicado manejo de los petacos. En todo caso, un Sonic diferente, adictivo y con unos gráficos como se podía esperar de él.

Boke

GAME GEAR



PINBALL
SEGA
Sega

Nº jugadores: 1
Vidas: 3, 5 ó 7
Nº de fases: 4 mesas
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 86
Buena definición y, sobre todo, imaginación en el diseño de las diferentes mesas.

Música — 80
No es precisamente el aspecto más cuidado del cartucho.

Sonido FX — 84
Todos los efectos que pueden sonar en un pinball estarán en tu Game Gear.

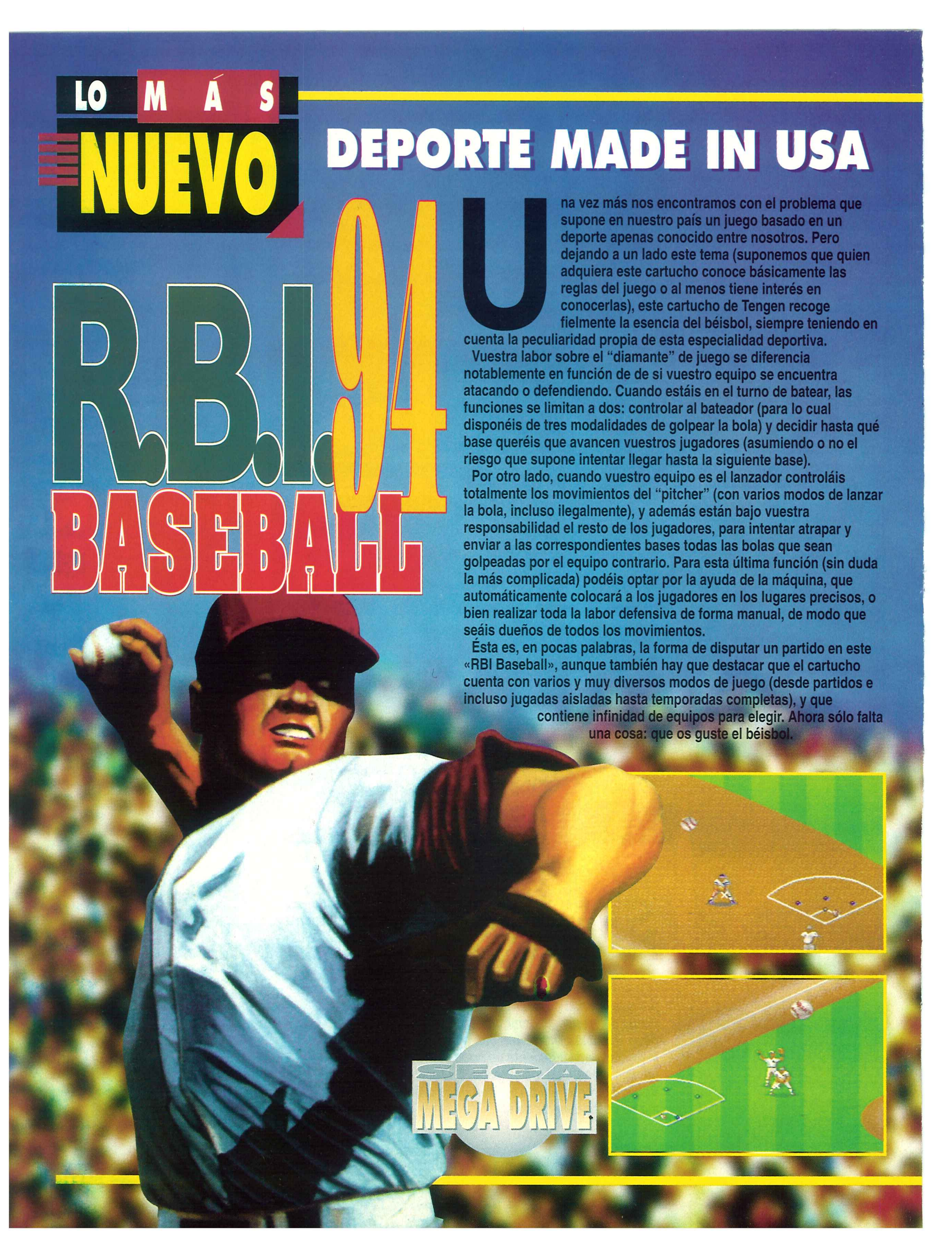
Jugabilidad — 82
Cierta dificultad en el manejo de los petacos, al tener que realizarse con los dos botones.

Adicción — 83
Un cartucho de los llamados de largo recorrido, que siempre tendrás ahí para echar una partidita.

Total — 82
Un juego diferente a todos los protagonizados por Sonic, con buenos y originales gráficos. Unas mesas de pinball divertidas.

Lo Mejor
- El perfecto cóctel de petacos y plataformas.
- La originalidad de las mesas.

Lo Peor
- Esa pequeña dificultad en el manejo.



DEPORTE MADE IN USA

Una vez más nos encontramos con el problema que supone en nuestro país un juego basado en un deporte apenas conocido entre nosotros. Pero dejando a un lado este tema (suponemos que quien adquiera este cartucho conoce básicamente las reglas del juego o al menos tiene interés en conocerlas), este cartucho de Tengen recoge fielmente la esencia del béisbol, siempre teniendo en cuenta la peculiaridad propia de esta especialidad deportiva.

Vuestra labor sobre el "diamante" de juego se diferencia notablemente en función de de si vuestro equipo se encuentra atacando o defendiendo. Cuando estáis en el turno de batear, las funciones se limitan a dos: controlar al bateador (para lo cual disponéis de tres modalidades de golpear la bola) y decidir hasta qué base queréis que avancen vuestros jugadores (asumiendo o no el riesgo que supone intentar llegar hasta la siguiente base).

Por otro lado, cuando vuestro equipo es el lanzador controláis totalmente los movimientos del "pitcher" (con varios modos de lanzar la bola, incluso ilegalmente), y además están bajo vuestra responsabilidad el resto de los jugadores, para intentar atrapar y enviar a las correspondientes bases todas las bolas que sean golpeadas por el equipo contrario. Para esta última función (sin duda la más complicada) podéis optar por la ayuda de la máquina, que automáticamente colocará a los jugadores en los lugares precisos, o bien realizar toda la labor defensiva de forma manual, de modo que seáis dueños de todos los movimientos.

Ésta es, en pocas palabras, la forma de disputar un partido en este «RBI Baseball», aunque también hay que destacar que el cartucho cuenta con varios y muy diversos modos de juego (desde partidos e incluso jugadas aisladas hasta temporadas completas), y que contiene infinidad de equipos para elegir. Ahora sólo falta una cosa: que os guste el béisbol.



Después de cada partido, el periódico os mostrará los titulares del día siguiente, y además os ofrecerá un completo resumen de todas las estadísticas.

Béisbol del bueno

El hecho de no ser un deporte que despierte mucho interés en nuestro país, ya supone cierta desventaja con respecto a otros cartuchos deportivos. Pero obviando este aspecto, hay que reconocer que «RBI Baseball» es un competente programa que refleja de forma realista la esencia de este deporte genuinamente americano.

Por otro lado, la notable realización técnica (sobre todo en las animaciones) viene a completar un cartucho que hará furor entre los más fieles seguidores del béisbol. Tan solo se echa de menos una mayor intensidad en el juego (comparado con otros deportes), pero eso es algo que forma parte del propio béisbol, y que por tanto no puede ser considerado un defecto.

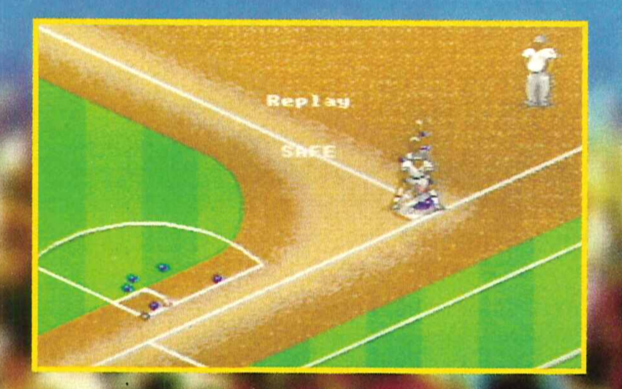
Lolocop

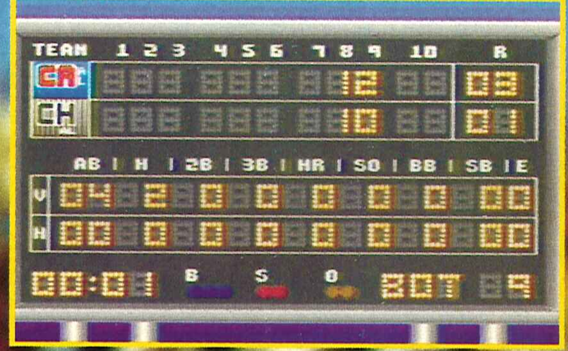










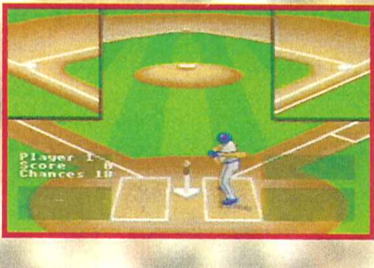


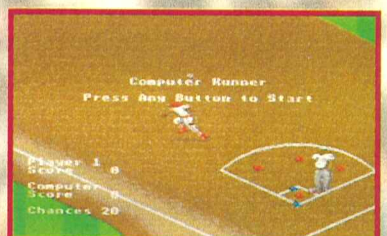




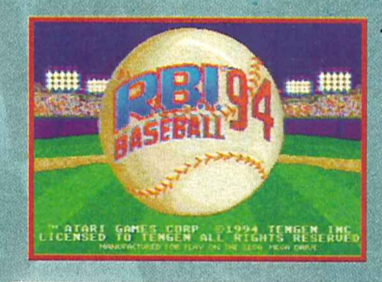
Entrenad fuerte

Antes de que comencéis a disputar un partido o una liga completa, debéis ensayar todos los movimientos y acciones del juego en el Modo Entrenamiento. Es la mejor forma de tomar contacto con la reglas de este deporte, sobre todo si no sois grandes conocedores del mismo.





MEGA DRIVE



DEPORTIVO
TENGEN
Atari

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Temporada
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas:16

Gráficos — 89
Impecable animación de los jugadores y notable scroll dentro del buen nivel general.

Música — 79
No es ni mucho menos interesante pero tampoco importa demasiado, ya que se puede prescindir de ella.

Sonido FX — 82
Quizá se echa de menos más sonido ambiente del público, pero el resto está perfectamente realizado.

Jugabilidad — 86
El desarrollo del juego es sencillo (siempre que se conozcan las reglas) y no ofrece ningún problema.

Adicción — 86
Si os gusta el béisbol, este cartucho y su infinidad de competiciones puede engancharos poco a poco.

Total — 86
Un deporte peculiar recogido en un cartucho con excelentes detalles. Eso sí, es imprescindible que el béisbol os atraiga.

Lo Mejor
- Las animaciones de los jugadores.
- Se ha recogido de forma real el desarrollo de un partido de béisbol.

Lo Peor
- Que este deporte apenas tenga arraigo en nuestro país.
- Quizá se ha innovado poco con respecto a la versión «RBI 93».



SPIDERMAN & the X-men in arcade's revenge

REPÓKER DE ASES DEL CÓMIC

De la mano de Acclaim, llegan hasta la portátil de Sega las aventuras de cinco de los más venerados personajes de la factoría Marvel. Se trata nada menos que del simpático Spiderman, acompañado por los cuatro componentes de la Patrulla-X (conocida incomprensiblemente lejos de nuestras fronteras como X-Men, sin tener en cuenta la participación de la bella Storm), unidos en un cartucho que adopta la usual mezcla de dos géneros complementarios: plataformas y acción.

Sin embargo, el grupo Creations Software ha incluido ciertos detalles que aportan una personalidad propia a este cartucho. De momento, el desarrollo de la aventura difiere ligeramente del utilizado en este tipo de juegos. La primera fase es una especie de introducción en la que tan solo podéis controlar a Spiderman, y que consiste en encontrar, por riguroso orden, una serie de bombas a lo largo de un escenario laberíntico. En esta fase el sentido arácnido de vuestro personaje resultará poco menos que imprescindible.

Una vez completada esta etapa, Spiderman se unirá a sus compañeros de la Patrulla-X con el fin de escapar de una extraña prisión y derrotar al malvado Arcade. Por supuesto, podréis elegir entre controlar a cada superhéroe en solitario, hasta concluir uno por uno sus correspondientes escenarios (en esta ocasión, y a diferencia de la primera fase, no están limitados).

Como podéis ver, una original historia en la que tal vez se echa en falta algo más de acción, sobre todo tratándose de unos superhéroes como éstos.

Cinco héroes y un destino

Estos cinco conocidos superhéroes son los protagonistas de este juego. Aunque el peso de la aventura recae en un principio en el polivalente Hombre Araña, en las siguientes fases tendréis que completar, uno por uno, los escenarios correspondientes a cada personaje. Entonces comprobaréis las habilidades de cada personaje, que corresponden con las que todos conocemos.



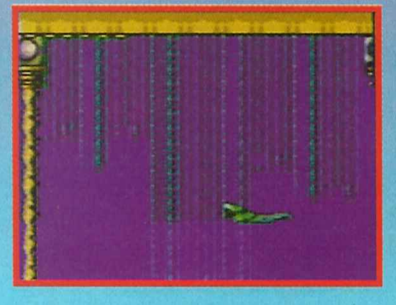






Al comienzo del juego podréis ver un pequeño recuerdo de los orígenes de esta aventura: el mundo del cómic.

El Hombre Araña se va a ver ayudado por los componentes de la Patrulla X, dentro de un cartucho en el que las fases de plataformas se intercalan con otras plagadas de acción.



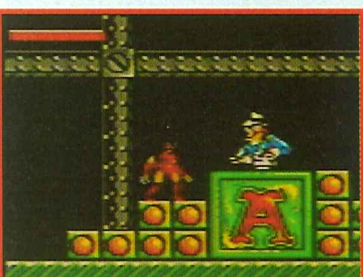






Éstas son las bombas que Spiderman debe desactivar, por riguroso orden, durante la primera fase del juego.





Mucho laberinto y poca acción

Los héroes de Marvel están pasando con más pena que gloria por el universo de las consolas. En esta ocasión, nos encontramos ante un cartucho original en su planteamiento, pero al que le falta la acción que todos esperamos en una aventura protagonizada por los personajes de Marvel.

El desarrollo variado del juego, unido a la ligera dificultad, mantienen un elevado nivel de adicción, pero se echa en falta más movimiento en el juego. Aun así, gustará a los buenos "plataformeros", ya que está más cerca de este género que de la acción.

Lolocop





No perdáis de vista este símbolo que aparece en la imagen. Es el famoso sentido arácnido de Spiderman.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
ACCLAIM
Creation Software

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 75
Pese a que los personajes presentan un aspecto aceptable, los escenarios son bastante irregulares.

Música — 70
No se han lucido mucho en este aspecto. La música es repetitiva y en ocasiones poco adecuada.

Sonido FX — 69
Bastante flojo en general, y en algunos momentos algo embarullado y poco distinguible.

Jugabilidad — 79
El control de los personajes es algo confuso en principio, pero el desarrollo invita a jugar.

Adicción — 80
Aunque posee aspectos bastante cuestionables, el variado desarrollo mantiene una elevada adicción.

Total — 79
Contiene varios elementos interesantes, pero quedan algo empañados por la realización técnica y la falta de acción.

Lo Mejor
- Sin duda, el original desarrollo del juego.

Lo Peor
- El sonido.
- El extraño enfoque de la acción.

LO MÁS NUEVO

SEGA MEGA DRIVE

Mario ANDRETTI RACING

Había gran expectación por ver el tercer simulador de conducción de Electronic Arts (tras la serie «Lotus» 1 y 2 y si no tenemos en cuenta el "híbrido" «Road Rash»), en una época en la que este género parece haberse puesto de moda con la aparición, sobre todo, de «Virtua Racing». Y lo cierto es que tras el trabajo realizado por los grupos de programación Stormfront Studios y High Score, se presenta un típico juego de coche con algunos detalles de originalidad y una discutible realización técnica.

La originalidad se encuentra en los propios modos de juego. «Mario Andretti» ofrece la posibilidad de participar con tres tipos de coches diferentes: Indy, Stock y Sprint. Cada uno de estos modelos contiene su propia competición, con sus correspondientes circuitos, potencia de los coches y un diferente estilo de conducción en cada uno de ellos. Esta opción dota al juego de una inusitada variedad impropia de este tipo de juegos. Además, cada modalidad consta de 5 circuitos, con lo que si las matemáticas no fallan, se completa la nada despreciable cifra de 15 itinerarios para todo el juego.

Pero lo más interesante de todo esto, es que en «Mario Andretti» podéis disputar una temporada independiente en cada uno de estos modos de juego, o bien tomar parte en lo que EA ha denominado "career" (algo así como la trayectoria de un piloto). Allí comenzaréis compitiendo con el coche más lento, hasta conseguir la suficiente categoría como para dar el salto hasta el siguiente modelo. Una atractiva modalidad que asegura buenas dosis de adicción para un solo jugador.

A esto hay que añadir que conseguir buenas posiciones permite adquirir los complementos suficientes para mejorar vuestro coche, requisito fundamental para aspirar a conquistar un campeonato. En fin, todo tipo de detalles para una divertidísima competición.

LOCOS POR LA VELOCIDAD



A la entrada en Boxes podremos ver unas interesantes imágenes digitalizadas, que nos muestran la labor de los mecánicos.



La opción "Andretti Tips" nos permite conocer los secretos de cada circuito antes de comenzar la carrera.

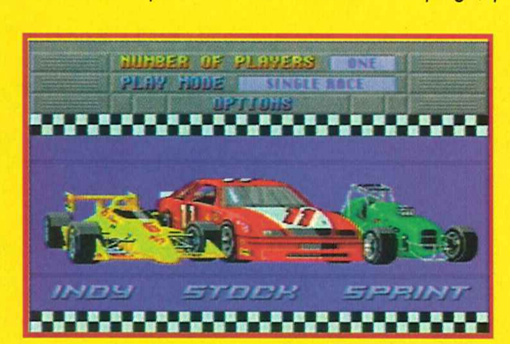


La compra de nuevos accesorios para mejorar el coche resulta fundamental.



Tres modelos diferentes

Sin duda, uno de los mayores atractivos del juego es la posibilidad de competir con tres modelos de automóviles distintos. Esto significa que contamos con tres modos de juego, pues cada coche posee sus particulares características, que requieren un tipo de conducción distinta. Es difícil llegar a dominar a la perfección los tres vehículos. Además, también los circuitos varían en función de cada modelo de coche.





Al lado de Mario Andretti podrás emular la carrera de un campeón del mundo de la velocidad desde su inicio.











Jugable y divertido

La primera impresión que ofrece este juego es mala, ya que su realización técnica deja mucho que desear. Sin embargo, al poco tiempo nos encontramos con un completo cartucho que nos engancha tras unas cuantas partidas, y que tiene su mayor baza en los modos de juego de larga duración. Además, el hecho de que la conducción requiera grandes dosis de habilidad y estrategia hace que aumente la adicción. En fin, si no sois muy exigentes con los aspectos técnicos y os gustan los juegos de coches divertidos y adictivos, ésta es una buena compra.

Lolocop

DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
Stormfront y Highscore

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 15 circuitos
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — **72**
El scroll mantiene un nivel aceptable, pero la simpleza gráfica empaña bastante este aspecto.

Música — **80**
Bastante acertada y acorde con el juego. Pese a no ser un aspecto importante, hay que reconocer su calidad.

Sonido FX — **73**
También en este apartado se debe exigir algo más de calidad. De todos modos, tiene "un pase".

Jugabilidad — **80**
Al principio cuesta hacerse con el control, pero rápidamente se aprende el manejo.

Adicción — **85**
Los diferentes modos de juego y todos los detalles incluidos en la competición son lo mejor del cartucho.

Total — **80**
Aunque hubiera sido deseable una realización técnica más acorde, es un juego divertido, jugable y bastante adictivo.

Lo Mejor
- Los modos de juego (sobre todo las competiciones de larga duración.

Lo Peor
- Hay que exigir algo más de calidad a los aspectos técnicos.

LO MÁS NUEVO

COMBAT CARS

LA MEZCLA MÁS EXPLOSIVA







Las competiciones de velocidad entre vehículos súper armados y con una banda sonora repleta de música rock han invadido los soportes 16 bit. Hace poco os comentábamos «Rock'n Roll Racing» para Super Nintendo, y ahora nos llega un programa muy parecido para Mega Drive con el cóctel carreras de coches-música-armas como principal argumento.

En este cartucho, uno o dos jugadores simultáneos podéis disfrutar de tres modos de juego: carreras para un solo jugador, para dos participantes uno contra otro, y para dos osados pilotos formando equipo. En estas últimas modalidades la pantalla aparece partida, de tal manera que cada jugador puede visionar su coche en una de las mitades.

Antes de empezar la competición debéis elegir vuestro piloto de entre ocho curiosos personajes que parecen sacados de una película "serie B" de ciencia ficción, cada uno de los cuales tiene sus propias características de conducción. También podéis escoger entre veinticuatro circuitos diferentes, divididos en seis zonas distintas (playa, puerto, montaña, centro urbano, suburbios y nieve) con cuatro circuitos cada una. Y al finalizar cada carrera conseguiréis un dinero para mejorar las prestaciones del bólido.

Pero lo mejor del juego es que todo lo anteriormente visto viene acompañado por catorce temas de música baile muy marchosos, con los que vuestra adrenalina se pondrá a más de 200 kilómetros por hora.





Como en todo juego basado en carreras de vehículos de cuatro o dos ruedas, el apartado de los accesorios es uno de los más importantes.



Los diminutos coches de «Combat Cars» disponen de su propio armamento que variará en función del tipo de coche que elijas.







El cochecito frenado

Éste es un nuevo caso de juego divertido al que le falta algo para ser verdaderamente bueno. La posibilidad de dos jugadores simultáneos en carreras cara a cara o formando un equipo contra los demás pilotos es lo más destacado de todo el programa. Aparte, posee un elevado número de circuitos, veinticuatro, pero resultan demasiado similares entre sí.

Pero sin duda, lo menos logrado de todo el juego es la parada en seco que sufren los coches cuando se salen del circuito, restando de esta manera todas las posibilidades de triunfo. Un grave defecto técnico que debería haberse evitado.

Boke











Los seis tipos de circuitos, con sus cuatro variantes cada uno, no muestran demasiadas concesiones a la vista a excepción de algún que otro puente.



MEGA DRIVE



ARCADE
SEGA
Accolade

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 24 circuitos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 78
Los sprites de los coches resultan pequeños y los circuitos no son más que seis con leves variaciones.

Música — 85
Lo mejor del programa. Catorce temas muy cañeros que acompañan a las mil maravillas.

Sonido FX — 79
Muy inferior a la música, fundamentalmente por el poco parecido con la realidad de los sonidos.

Jugabilidad — 74
Ese frenazo de los coches cuando se salen de pista resta jugabilidad a un juego bastante difícil de por sí.

Adicción — 76
Salvo en la opción para dos jugadores, lo más posible es que acabe aburriendo por lo anteriormente dicho.

Total — 75
Un buen juego al que le ha faltado pulir ciertos aspectos para hacerlo realmente digno del precio que tienen los cartuchos.

Lo Mejor
- Los dos jugadores simultáneos.

Lo Peor
- Esas frenadas cuando te sales del trazado.
- El pequeño tamaño de los sprites.

LO MÁS NUEVO



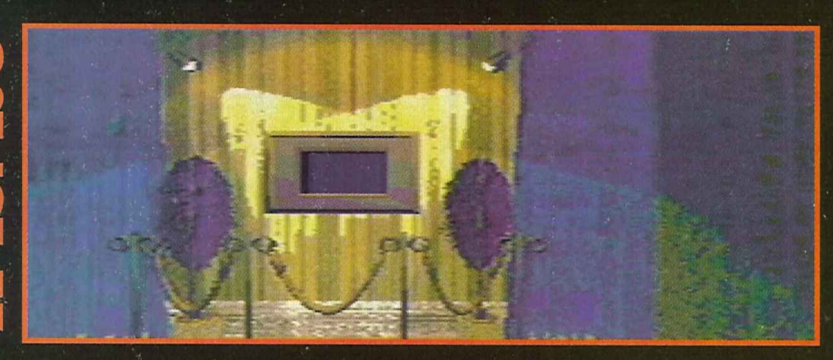


YUMENI
Mistery Mansion

LA CASA DE LOS ESPÍRITUS

SEGA MEGA CD

EL ESPEJO



Este espejo os ofrecerá la oportunidad de continuar vuestra intensa búsqeda cada vez que no sepáis cómo seguir. No tenéis más que ir a la habitación donde está y miraros en él. No veréis vuestro reflejo, pero sí el siguiente objeto a buscar o la estancia a la que debéis ir.



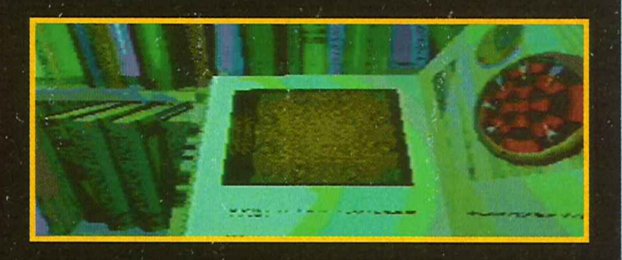


En las estancias encontraréis algunos espíritus de personas que entraron antes que vosotros, convertidos en mariposas. Algunas os darán pistas, y otras os advertirán del peligro que corréis.





Necesitaréis distintos objetos para rescatar a vuestra hermana. Algunos son fáciles de encontrar, pero otros requerirán de toda vuestra pericia y habilidad detectivesca para su localización.



En las profundidades de un misterioso bosque, una fantasmagórica mansión se eleva ante tus ojos. Tu problema más inmediato es que no te queda más remedio que cruzar su umbral para rescatar a tu hermana. Pero no se trata de una búsqueda cualquiera, porque esta casa esconde infinidad de sorpresas y además una amenaza pesa sobre ella: si antes de que el reloj marque las doce no eres capaz de localizar a tu hermanita, la casa se evaporará contigo y ella dentro. ¿Prometedor, verdad?

Pues bien, el recorrido por todas las estancias de la mansión tiene lugar mediante una impresionante perspectiva subjetiva, es decir, que ves las cosas siempre desde tu punto de vista, como si realmente te encontraras en el interior de la casa. De esta forma, puedes ir entrando en las habitaciones, buscando en todos sus rincones, localizando pistas para saber cuál va a ser tu siguiente paso y encontrando objetos que resultan indispensables para poder avanzar (llaves, cerillas...).

Por otra parte, la casa tiene unos curiosos habitantes que se van a encargar de echarte una mano: unas extrañas mariposas azules que hablan con una voz clara (eso sí, lo hacen en ingles, ya que por desgracia el juego no se va a traducir a nuestro idioma). Escúchalas con atención, porque te ofrecen valiosas pistas acerca de cuáles deben ser tus próximos pasos .

Puedes acercarte a cualquier punto de las estancias, consultar libros, introducirte en cuadros... Aunque claro, tu función en esta historia se limita a decidir hacia dónde quieres ir y a utilizar tu cabecita para pensar qué es lo mejor que puedes hacer, porque cualquier acción tiene su orden y su momento adecuado. Vamos, que lo tienes bastante claro: o encuentras a tu hermana antes de las doce de la noche, o ambos pasaréis a convertiros en dos nuevas mariposas que pueblen esta misteriosa mansión por los siglos de los siglos.



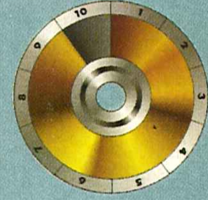
Una aventura con todos los ingredientes de los films de terror.

GRÁFICOS CD

La reconstrucción de la mansión es realmente impresionante: se ha recreado un tétrico caserón propio del mismísimo Hitchcock. Las habitaciones están plasmadas con todo tipo de detalles, que podréis observar gracias a rotaciones de hasta 360° y a un efecto de «zoom» que os hará pegar algún que otro bote en el asiento, mientras disfrutáis de una perspectiva subjetiva de la situación.

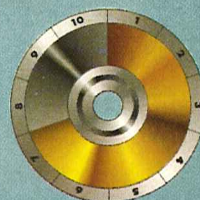
SONIDO CD

Las melodías ponen el toque de misterio que requiere la historia, adecuándose a la ambientación de cada estancia. Por su parte, los efectos de sonido no tienen desperdicio, empezando por las digitalizaciones de las voces de las mariposas. El resto es espeluznante: crujidos de madera, resonar de los pasos... y alguna que otra sorpresita que conseguirá que peguéis un bote.



MEMORIA CD

El juego no es demasiado largo ni complicado. La presentación no pasa de ser bonita, pero nada más. Y lo que se dice jugar, pues poco, porque vuestra intromisión en la historia se limita a decidir hacia dónde queréis ir. Únicamente tendéis problemillas a la hora de descifrar algunos enigmas. Y por si fuera poco, podréis salvar hasta tres partidas, lo que facilita aún más un final feliz.



LO MÁS NUEVO



Buscad el diario







Son muchas las habitaciones que tendréis que recorrer en vuestra búsqueda. Y si tenemos en cuenta que debéis abandonar la casa, con hermana incluida, antes de las doce de la noche, es bastante recomendable que encontréis este diario que os permitirá salvar hasta tres partidas. Así tendréis menos problemas si dais un paso en falso.













Jugando a ser detectives

«Yumeni Mistery Mansion» es una aventura interactiva con todos los ingredientes de las películas de terror y suspense. Sus gráficos son verdaderamente impresionantes y las melodías y efectos sonoros no les andan a la zaga.

El desarrollo de la historia es lo bastante atractivo como para que os volquéis en el juego desde el principio, siempre que os pase como a mí, que seáis unas fanáticos del misterio y lo sobrenatural, y os gusten los juegos de este tipo. La pega es que no se traducirá a nuestro idioma y que, además, resulta demasiado fácil.

Cruela de Vil

MEGA CD



AVENTURA INTERACTIVA
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: Aventura
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Salvar

Gráficos — 88
Son innovadores y llamativos, realizados en 3D con todo lujo de detalles y una excelente calidad técnica.

Sonido — 91
Todas las melodías y los efectos sonoros son capaces de poner los pelos de punta al más valiente. Completamente terroríficos.

Jugabilidad — 80
Expresamente dirigido a un público concreto que le podrá sacar todo el partido: los amantes del misterio y lo sobrenatural.

Adicción — 50
Más de ver que de jugar, nuestro papel está limitado. Además, el juego está en inglés y resulta demasiado fácil y corto.

Total — 75
Un juego curioso, bonito de ver e interesante para los aficionados a lo misterioso, pero corto y un tanto facilón.

Lo Mejor
- Todo lo referido al aspecto técnico: gráficos y sonido excepcionales.
- La ambientación: misteriosa, tétrica y terrorífica.

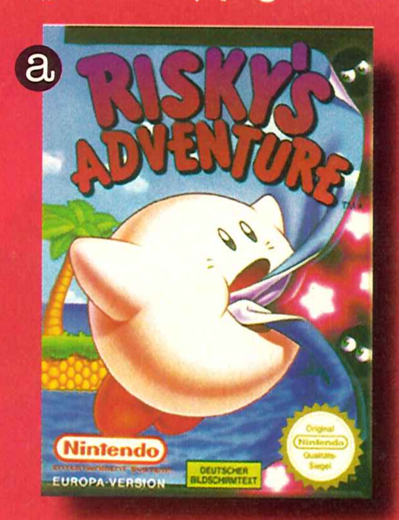
Lo Peor
- Que su duración no sea excesivamente larga, debido a la escasa complicación del desarrollo.
- Que no se traduzca a nuestro idioma.

Concurso **Kirby**

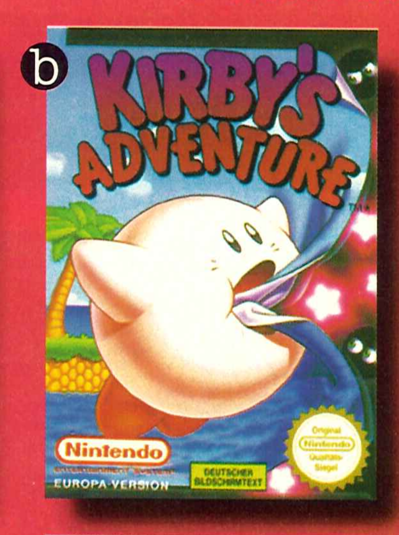
Sorteamos 25 cartuchos Kirby para tu NES

¡Vamos! te proponemos una labor de detective para este verano. Adivina cualde estas carátulas (solo una) es la verdadera del juego Kirby's Adventure (para NES) y gana uno de estos divertidos cartuchos que sorteamos

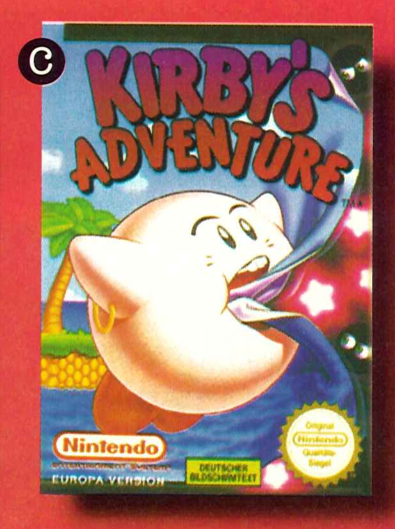
a



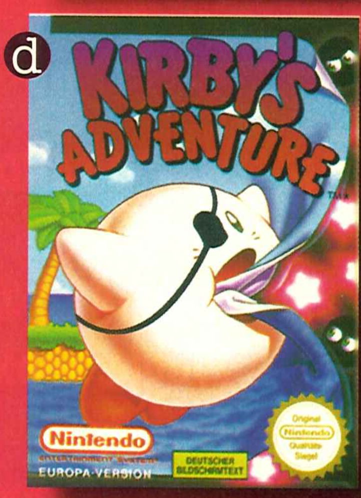
b



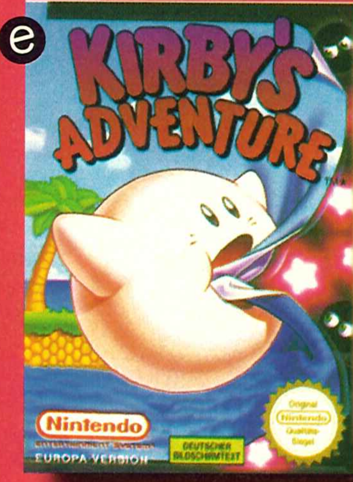
c



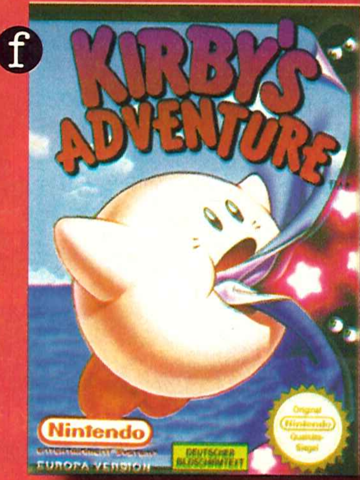
d



e



f



Lee las bases para participar...



1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
Apdo. 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: KIRBY´S ADVENTURE HOBBY CONSOLAS

2. -.Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 28 Julio de1994 al 5 de Septiembre 1.994.

3. -.El sorteo se celebrará en Madrid, el día 8 de septiembre 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Octubre la revista HOBBY CONSOLAS.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán veinticinco cartas que serán ganadoras de un cartucho KIRBY´S ADVENTURE para consola NES cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. -El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7 -.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

cupón de participación

Nombre: ....
....
Apellidos: ....
....
Direccion: ....
....
Localidad: ....
Teléfono: ....
Codigo Postal: ....

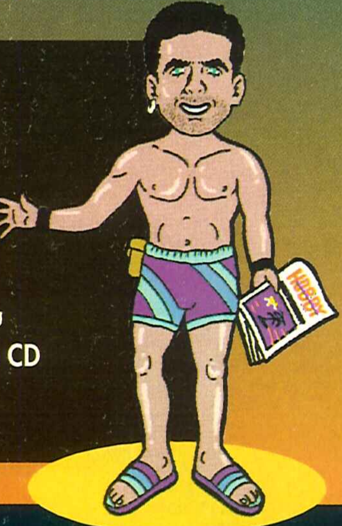
La caratula es: ....

Listas de Éxitos

El mes de agosto supone un discreto parón en cuanto a lanzamientos se refiere. Pero esto no es nada más que la calma tensa y expectante que precede a la tempestad. Porque se aproxima una gran avalancha de novedades que amenaza con graves inundaciones de diversión y jugabilidad para todos los formatos del mercado.

"Uppercut" para Mega Drive

En un mes en el que hasta los ministros se quitan de la vida activa, sorprende la aparición de todo un bombazo para los 16 bit de Sega, «Super Street Fighter II», que llega con toda la fuerza de sus dieciséis luchadores para situarse en la segunda posición de nuestra lista. Pero no todo son patadas y mamporros varios, pues el noble deporte del balompié (felicidades a Brasil por su cuarto Campeonato del Mundo) hace acto de presencia con la versión para Mega CD del genial «Sensible Soccer».



MEGA CD

Entre tanta acción y tanta aventura, el Mega CD da la bienvenida a un compacto en el que la capacidad de análisis es lo fundamental.

1	(2)	THUNDER HAWK
2	(1)	Jurassic Park
3	(R)	FIFA Soccer
4	(R)	Sonic 3
5	(N)	Battletoads
6	(5)	Mortal Kombat
7	(6)	Ground Zero Texas
8	(N)	Sensible Soccer
9	(10)	Batman Returns
10	(N)	Yumeni Mistery M.

GAME BOY

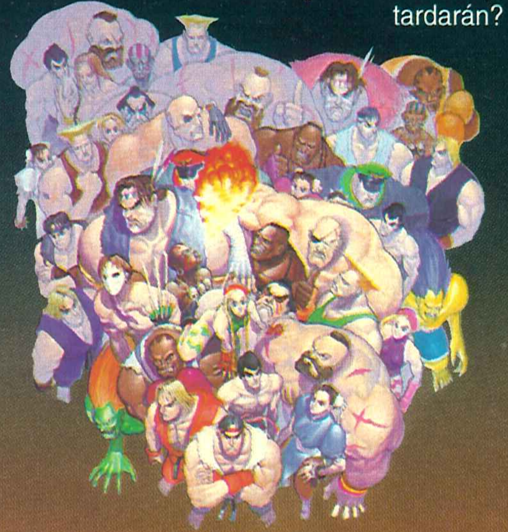
Ha logrado llegar al primer puesto de la tabla, y ahora a ver quién es el listo que le mueve de ahí. Y es que este Wario está dispuesto a seguir el ejemplo de su "queridísimo" Mario.



1	(R)	WARIO LAND
2	(3)	Tetris 2
3	(2)	Legend of Zelda
4	(R)	Jungle Book
5	(6)	Cool Spot
6	(7)	Kirby´s Pinball Land
7	(5)	World Cup USA ´94
8	(R)	Super Mario Land 2
9	(10)	Jimmy Connors Tennis
10	(9)	Top Ranking Tennis

MEGA DRIVE

Aquí están todos los que son y son todos los que están. Se trata de los personajes del «SSF II» que llegan a Mega Drive dispuestos a "luchar" por alcanzar el primer puesto de la lista. ¿Cuánto crees que tardarán?



1	(2)	VIRTUA RACING
2	(N)	Super Street F. II
3	(1)	Sonic 3
4	(R)	World Cup USA '94
5	(R)	FIFA Soccer
6	(3)	Street Fighter II
7	(R)	Dragon Ball Z
8	(10)	Pete Sampras Tennis
9	(11)	Subterrania
10	(9)	Street of Rage 3
11	(12)	Sonic Spinball
12	(8)	NBA JAM
13	(R)	Aladdin
14	(6)	Eternal Champions
15	(14)	NBA Showdown
16	(15)	Chaos Engine
17	(R)	Robotnik Mean...
18	(20)	Dune 2
19	(N)	Maximun Carnage
20	(N)	Mario Andretti

N.E.S

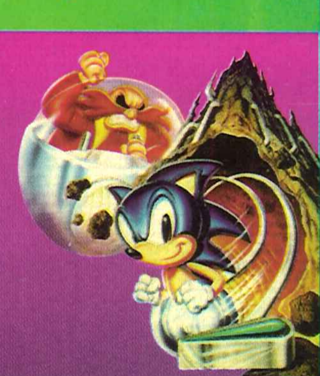


Con tal de comer, este simpático Kirby se propuso engullir de un bocado al mismísimo Super Mario y alzarse así en el primer puesto ¡Y además lo ha conseguido! Y es que fíate tú de los personajes con aspecto inofensivo.

1	(2)	KIRBY'S ADVENTURE
2	(1)	S. Mario Bros 3
3	(4)	Asterix
4	(5)	Jimmy Connors Tennis
5	(3)	The Return of Jocker
6	(8)	Battletoads
7	(R)	Tiny Toons
8	(6)	Star Wars
9	(10)	Indy Heat
10	(N)	Star Tropic

GAME GEAR

A la espera de novedades de verdadero relumbrón, la portátil de Sega continúa rindiéndose ante los encantos y la velocidad de su mejor inquilino. Aunque hay por ahí un pequeño delfín que cada vez está más cerca...



1	(R)	SONIC 2
2	(3)	Ecco the Dolphin
3	(2)	Jungle Book
4	(5)	Micromachines
5	(N)	Sonic Spinball
6	(4)	Aladdin
7	(6)	World Cup USA
8	(R)	NBA Jam
9	(R)	Robotnik's Mean...
10	(N)	Spiderman X-Men

SUPER NINTENDO

No es que haya sido un abordaje demasiado sonado, pero al fin y al cabo es un abordaje. Estamos hablando del protagonizado por los "Piratas del Agua Oscura", que se han instalado en la lista de Super Nintendo en un discreto penúltimo lugar. Pero es que es tanta la calidad que hay por delante, que hasta esto parece una verdadera proeza.

1	(R)	MARIO ALL STARS
2	(3)	FIFA Soccer
3	(5)	Dragon Ball Z 2
4	(2)	S.F. II Turbo
5	(4)	World Cup USA ´94
6	(7)	Megaman X
7	(13)	Jimmy Connors Tennis
8	(R)	NBA JAM
9	(6)	Clayfighters
10	(R)	Equinox
11	(9)	Final Fight 2
12	(11)	Rock'n Roll Racing
13	(12)	Star Wing
14	(R)	Turn and Burn
15	(R)	Chaos Engine
16	(18)	Smash Tennis
17	(R)	Striker World Cup
18	(16)	The Lost Vikings
19	(N)	Pirates of the Dark
20	(N)	Maximun Carnage

NEO GEO



Se ha terminado el Mundial de Fútbol, pero vaya la que tienen montada los dos «Super Side Kicks» en la Neo Geo. Desde luego, su duelo promete ser un auténtico derby en la cumbre.

1	(R)	FATAL FURY ESPECIAL
2	(3)	Art of Fighting 2
3	(2)	Samurai Shodown
4	(R)	World Heroes 2
5	(6)	Super Side Kicks 2
6	(8)	Super Side Kicks
7	(5)	Fatal Fury 2
8	(N)	Sengoku 2
9	(R)	Three Count Bout
10	(R)	View Point

MASTER SYSTEM

Las galopadas de un puerco espín, los saltos de un ágil delfín, las aventuras de un cachorro humano... esta Master parece haberse convertido en un safari.



1	(R)	SONIC CHAOS
2	(3)	Ecco the Dolphin
3	(2)	Jungle Book
4	(R)	Micromachines
5	(R)	World Cup USA 94
6	(7)	Land of Illusion
7	(6)	Aladdin
8	(R)	Buggy Run
9	(10)	Roobotnik Mean...
10	(9)	Sonic 2



¿Qué tal amigos? Bueno, vaya pregunta más tonta, si casi todos vosotros estaréis disfrutando de unas flamantes vacaciones en la playa, en un camping, en vuestro chalé... En fin, mejor no sigo, porque se me va a caer la baba. Pero no creáis, que entre carta y carta también me queda algo de tiempo para coger la mochila e irme a la montaña a estirar un poco las piernas. Aunque como uno es un currante nato, ya sabéis dónde me tenéis para cualquier duda consolera:
HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº 4 28700 San Sebastián de los Reyes.
MADRID. Indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.
Y a seguir disfrutando del verano, que os lo habéis ganado.



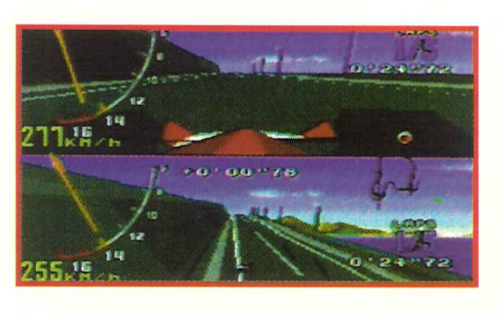


Desde Bruselas, con amor



Querido Yen, soy un chaval canario que vive en Bruselas. Tengo las tres consolas de Nintendo y una Mega Drive. Me considero un fanático de Hobby Consolas y del basket, y me encantaría que me respondieses a estas preguntas: **1-** ¿Cómo es que no habéis hablado del fantástico, único y genial «Landstalker»? **2-** He oído algo de un adaptador para Super Nintendo que permite ver los juegos de NES en la 16 bits. ¿Es verdad?, ¿va a salir en España? **3-** ¿«Virtua Fighters» saldrá en Mega Drive? **4-** La Saturn, la Jaguar y la nueva Nintendo, ¿para cuándo? **5-** ¿Cuál es mejor: «Daytona USA» o «Virtua Racing» en Mega Drive?

Rafael Matos (Bruselas).



1- *Pues porque no ha salido en España. De hecho, está ahora mismo agotado en todo el mundo, y si sale (que quiero creer que sí) tardará todavía un poco.*

2- *Sí, se llama Super Deck y no va a salir en nuestro país, porque al cambio resulta demasiado caro y no creen que se vaya a vender lo suficiente. Es una pena, pero así es la vida.*

3- *Saldrá para Saturn y posiblemente para Mega Drive 32X.*

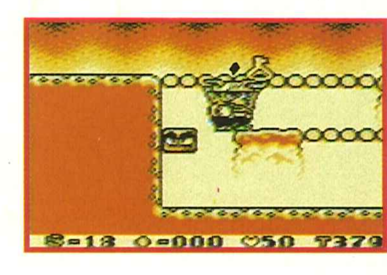
4- *La Saturn se irá a mediados del 95, la recreativa de Ultra 64 (nombre definitivo de Project Reality) saldrá en el 95, y la Jaguar lo tiene difícil por el tema Atari.*

5- *En Mega Drive, el «Virtua Racing». No por nada especial, sino porque «Daytona» no ha salido para la 16 bits de Sega. En recreativas a mí me gusta más «Daytona», pero si voy con amigos, nada más divertido que un «Virtua» todos a la vez.*

En la variedad está el gusto

Hola Yen, ¿qué tal? Voy al grano, éstas son mis preguntas: **1-** ¿Qué juego me recomiendas entre «Sunset Raiders», «Final Fight 2» y «Batman Returns»? **2-** ¿Merece la pena comprarse el «Wario Land» teniendo el «Super Mario Land 2»? **3-** ¿Qué me cuentas del «Top Ranking Tennis» para Game Boy? **4-** ¿Saldrán el «Super Side Kicks» y el «Hook» para Super Nintendo?

Mikel Ensunza (Vizcaya).



1- *«Batman Returns», claro que en los otros dos pueden participar dos jugadores simultáneos.*

2- *Sí, porque en este caso, más que en ninguno, los juegos de la saga «Mario» son todos distintos.*

3- *Que sería una gran elección por tu parte. Es uno de los mejores (¿el mejor?) juego deportivo para Game Boy.*

4- *El «Hook» ya salió y resultó bastante decepcionante. Que salga el «Super Side Kicks» es ya más difícil.*



Entretenido y divertido

Bonjour, Yen: I am un chico from Valladolid con una Super Nintendo y, cómo no, algunas preguntillas: **1-** ¿Para cuándo «King of The Dragons»? **2-** Aparecerá «Fatal Fury Special»? **3-** ¿Qué buenos juegos deportivos saldrán? ¿Y de lucha? **4-** ¿«Megaman» sería una buena elección si buscas un juego divertido y entretenido? **5-** ¿Cuál es la dirección de ¡Qué Locura!?

David Farila (Valladolid).



1- Para septiembre.

2- Se estaba programando, pero pensando en limitar el número de luchadores para que llevara un barbaridad de megas. Ya sabes que los megas encarecen el producto. Lo difícil es conseguir un distribuidor para nuestro país.

3- Con todos los que han salido en estos últimos meses, no le daría más vueltas y me quedaría con alguno de ellos. De lucha, con «Super S.F.II».

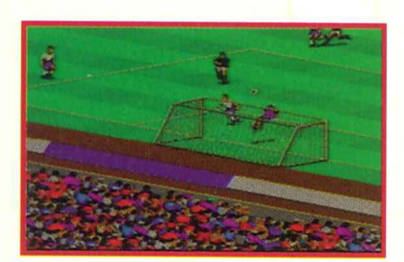
4- Dentro de esa catalogación que tú haces cabrían la mayoría de los juegos. En cualquier caso, «Megaman X» es bastante difícil y claro que es divertido y entretenido, además de tener una gran calidad técnica.

5- Para cualquier sección de la revista, la dirección es siempre la misma. Pero eso sí, no te olvides especificar en el sobre dónde quieres que llegue.

Una de compactos

Me llamo Marc y tengo algunas dudas sobre mis dos consolas (Mega Drive y Mega CD). **1-** Me gustan mucho los juegos de golf y quisiera saber si saldrá alguno para Mega CD. **2-** Recomiéndame algún juego para Mega CD. Me gustan todos los tipos, incluidos los de rol. **3-** He oído hablar del «Flashback» para Mega CD, ¿para cuándo? **4-** Por último, ¿qué juego es mejor el «FIFA Soccer» de Mega Dive o el de Mega CD?

Marc Celma (Valencia).



1- Va a salir «Golf Best 36 Holes» para Mega Drive y Mega CD. Es una recopilación de los mejores 36 hoyos del circuito internacional. Lo único es que tendrás que esperar a septiembre.

2- «Thunder Hawk»», «Jurassic Park», «Battlecorps»... Si te gustan de todo tipo lo tienes relativamente fácil.

3- Si las fechas no fallan, lo tendrás en septiembre.

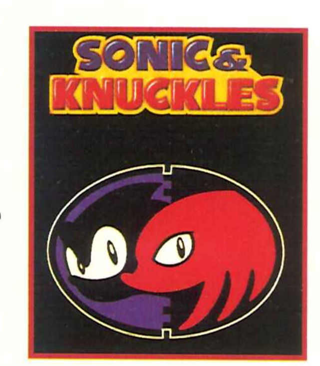
4- El de Mega Drive te permite cuatro jugadores simultáneos y no tiene parones de lectura.

Tres misterios resueltos

Hola Yen, tengo una Mega Drive y algunos "misterios sin resolver". Ahí va el Reallity Show: **1-** (Ojos rojizos) ¿Qué precio tendrán los juegos para Mega Drive 32X? ¿Serán tan flipantes como dicen? ¿Cuántos megas tendrán? **2-** (Lágrimas) Leí hace tiempo que saldría un cartucho que se acoplaría al «Sonic 3». ¿Qué hay de cierto en eso? **3-** (Gritos) ¿Valdrá la pena comprarse el pad de seis botones en el futuro?

Jordi Pujol Creus (Barcelona).

1- Del precio no tengo ni idea, aunque se dice que valdrán lo mismo que los de Mega Drive. Tienen toda la pinta de ser aún más flipantes. La media ronda los 24 megas.



2- Se llama «Sonic Vs Knukcles», saldrá en octubre y se le puede conectar el «Sonic 3» para lograr más niveles y escenarios distintos.

3- Sí, si te gustan los juegos de lucha, ya que la mayoría usan seis botones. Además, para mí es más cómodo y manejable que el de tres botones.

Versiones para Master

Hola, me llamo Juan Antonio, tengo una Master y éstas son mis preguntas: **1-** ¿Va a salir el «S.F. II» para Master? **2-** ¿Saldrá «NBA Jam» para mi consola? **3-** ¿Y «Virtua Racing»? **4-** ¿Cuál me recomiendas, «Aladdin» o «Desert Strike»? **5-**¿Va a salir «Bola de Dragon» para Master?

Juan A. Rodríguez (Málaga)

1- Ya no sé cómo decirlo. Simplemente NO.

2- El juego estará en la calle entre agosto y septiembre.

3- Te has "pasao".

4- «Desert Strike», «Aladdin» es muy fácil.

5- En principio no, pero nunca se sabe.

La Neo Geo y sus luchas

Hola Yen, ¿qué tal estás? Tengo una Neo Geo y quiero que me resuelvas unas cosillas. **1-** ¿Qué juego te gusta más: «Fatal Fury Special», «Art of Fighting 2» o «Samurai Shodown»? **2-** Me he enterado de que va a salir un juego con luchadores de «Art of Figthing», «Samurai Shodown», «Fatal Fury» y «World Heroes». ¿Qué sabes de eso? **3-** ¿Cómo será el CD de Neo Geo?

Sergio Jiménez (Bilbao).

1- «Art of Fighting 2», sin duda. «Art of Fighting» y «S.F. II» siempre han sido mis dos juegos de lucha preferidos.

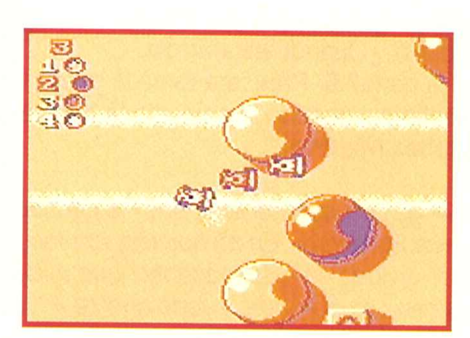
2- Que se llama «World Heroes Jet».

3- Este tema se está retrasando. No sé cuál será su aspecto final.



Los juegos son lo primero

Hola Yen, tengo una Game Boy y una Super Nintendo. Quiero hacerte unas preguntas. **1-** ¿Cuándo va a salir «Sensible Soccer» para Game Boy? **2-** ¿Va a salir el juego «Micromachines» para alguna de mis consolas?. **3-** ¿Qué juego me aconsejarías para Game Boy: «Road Rash» o «Tiny Toons»? **4-** ¿Qué me compro: Super Nintendo o Mega Drive?
Víctor Oira (Pamplona).



1- Me temo que al final se ha quedado en un lanzamiento fantasma de ésos que terminan no saliendo nunca.
2- De Game Boy olvídate, y para NES salió, pero nunca llegó a nuestro país.
3- Depende si te gustan las carreras o las plataformas, pero me quedo con «Tiny Toons».
4- Mírate los juegos de cada consola y según te gusten más de una que de otra haz la compra. Siempre he dicho que lo importante son los juegos.

Sin comentarios

Hello Yen. Llevaba mucho tiempo sin escribirte y ahora, después de leer los especiales de fútbol, me ha surgido una duda. Yo tengo la olvidada NES y un juego de fútbol llamado «Konami Hypper Soccer» del que no se habló en el reportaje de las 8 bits. Tampoco se ha comentado nunca. **1-** ¿Hay muchos juegos por el mercado que no comentáis? **2-** Cambiando de tema. ¿Cómo es posible que juegos como el «Aladdin» o el «Asterix» tengan los textos traducidos, cuando no son necesarios, y otros juegos como «Zelda» o «Might & Megic» estén en inglés, cuando el texto es imprescindible? **3-** ¿Crees que debería comprarme el «Solstice» que ahora está muy barato? Dame tu opinión.
Abel Vaquero (Madrid)

1- Pues unos pocos sí. El problema es que a veces no tenemos páginas suficientes para meter todos los comentarios y dejamos fuera los juegos menos buenos. Otras veces nos llegan demasiado tarde (procuramos comentar los juegos en la fecha en que salen a la calle). Intentamos comentar todo, pero no siempre es posible.
2- Porque es poco texto, vamos, cuesta poco, y son juegos de los que se supone que van a vender mucho. Traducir un juego como el «Zelda» supone pedir muchas unidades para que sea rentable. Si esos cartuchos no se venden después, es una pérdida muy grande. Y pocos son los que se arriesgan.



3- Sí, es uno de los mejores juegos para NES. Resulta difícil, largo, completo y muy divertido. Me encanta. Por cierto, es la primera parte del fantástico «Equinox» de Super Nintendo.



Compatibilidades del Mega 32

¡Hey, Yen, qué bien vives! Soy un jugón más o menos veterano que tiene una Mega Drive y estoy a punto de comprarme un Mega CD. Pero también tengo algunas "interrogativas" en mis "neuras": **1-** ¿Es compatible el Mega 32 con la Mega Drive sin necesidad de Mega CD? **2-** ¿Qué diferencias hay entre las dos combinaciones posibles: Mega Drive+Mega CD+Mega 32 ó Mega Drive+Mega 32? **3-** Sinceramente, ¿te parece mejor «Dragon Ball Z II» que «S.F.II» o «Eternal Champions»? **4-** ¿Hay algún juego en proyecto que desarrolle 60 imágenes por segundo igual que «Aladdin»? **5-** ¿Cuántos bits tiene la Neo Geo?
Juan Antonio Abreu (Huelva).



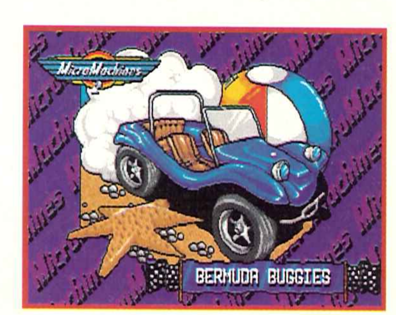


1- Por supuesto.
2- Que sin el Mega CD no puedes jugar con compactos, además de que los CD's se verán mejorados en un futuro gracias a Mega 32.
3- Sinceramente, no; y con el corazón, tampoco. Mi juego de lucha ffavorito es «S.F.II».
4- «Aladdin» desarrolla 24 cuadros por segundo. David Perry, que fue su programador, está detrás de la compañía Shiny Entertenaiment, la cual está desarrollando un juego llamado «Earthworm Jim» que tendrá tantos cuadros de animación como «Aladdin». Muy cerca estará «Jungle Book».
5- 16 bits.

Megas para Mega Drive

Hola Yen, soy un mega-consolero que tiene una fantástica Mega Drive y unas cuantas dudas que espero me respondas. **1-** ¿Sabes de algún juego, aparte de «Pete Sampras», que lleve el sistema J-Card? **2-** Antes se decía que el número máximo de megas que podía soportar la Mega Drive era de 32, y ahora decís que «Super S.F.II» va a tener 40 megas. ¿A qué se debe? **3-** ¿Sabes si llegará algún juego de manga aparte de «Dragon Ball»?
Ignacio González (Cádiz)

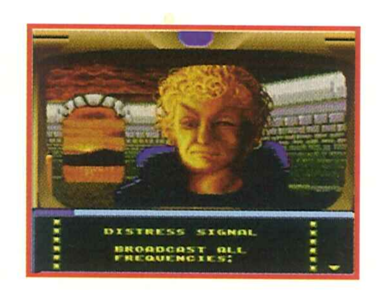
1- «Micromachines 2» y un nuevo juego de fútbol que está programando Codemaster en el más absoluto de los secretos.



2- Lo que se ha dicho hasta la saciedad es que hasta ahora sólo se habían desarrollado placas de 32 megas. Para «S.S.F.II» tienen otra placa superior.
3- Pues por ahora no.



Lo mejor del rol



Hola Yen, tengo una Mega Drive y una Super NES, además de algunas curiosidades que me gustaría aclarar: **1-** ¿Cuál es el mejor juego de rol para Mega Drive en España y en el extranjero? ¿Cómo queda comparado con «Fantasy Star III»? **2-** ¿Para cuándo «The Secret of Mana» en Super Nintendo? **3-** He oído que saldrá «Lord Of The Rings» en Super... **4-** Todos los juegos de la saga «Star Treck», ¿son simuladores? ¿Cuándo estarán en España? ¿Merecerán la pena? **5-** Parecerá tonta la pregunta, pero ¿qué hay que hacer al final del «Flashback» cuando has puesto la bomba y estás junto a la nave?

Daniel Morales Sánchez (Madrid).

1- «Shinning Force 2» es una gozada en todos los sentidos. Fuera de nuestro país lo mejor de lo mejor es «Landstalker». En mi opinión, ambos juegos son mejores que el que mencionas. Y no te olvides de «Ragnacenty» que rivaliza con cualquiera de ellos.

2- Se ha especulado con octubre, pero puede que se vaya más lejos. Calcula a finales de año. Por cierto, se dice que va a estar traducido.

3- Sí, has oído bien.

4- Los que hasta ahora hay en España, sí, pero hay unos cuantos títulos más al estilo de «Star Trek The Next Generation» para PC, es decir, aventura gráfica.

5- Es muy simple. Justo detrás de la base de la antena que hay a la derecha de la pantalla hay escondido un ascensor.

Un futuro virtual

Hola Yen, supongo que no te costará mucho responder a las siguientes preguntas:

1- ¿Cuándo crees que llegará a España la versión recreativa de Project Reality? **2-** De todas las consolas nuevas, ¿cuál crees que tendrá más éxito? **3-** ¿Se podrá jugar con alguna de las anteriores con casco de realidad virtual? **4-** ¿Sabes algo de ese supuesto proyecto de 32 bits de Nintendo? **5-** ¿Qué sabes del próximo «Mario»?

Javier Merino (Cantabria).

1- En el 95, y aproximadamente un año después a consola. Su nombre definitivo es Ultra 64.

2- Ultra 64 y Saturn, porque hasta ahora las que han cortado el bacalao han sido Nintendo y Sega.

3- Posiblemente con las dos.

4- Pues que Nintendo ya ha dejado caer oficialmente que existe. Por el momento se le conoce con el largo nombre de 32 bits Virtual Reality Home System y saldrá en el 95.

5- Por ahora sólo se sabe que uno de los títulos de Ultra 64 va a ser «Super Wario Land».

No los verán tus ojos

Estimado Yen, tengo una Super y quisiera hacerte unas preguntas: **1-** ¿Saldrá «Super S.F.II Turbo»? **2-** ¿Para cuándo «Samurai Shodown»? **3-** ¿Habrá «Super Side Kicks» para Super? **4-** ¿Sacarán la segunda parte de «Skyblazer»?

Richard Senior (Madrid).

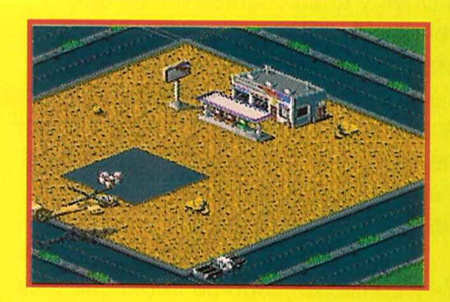


1- No, saldrá, posiblemente en septiembre, «Super S.F.II» a secas. A largo plazo es hasta probable que salga el Turbo (y van...).

2- Pues está difícil, porque no hay un posible distribuidor en nuestro país.

3- No.

4- Lo dudo, pero nunca se sabe.





¡A formar!

¡¡Firmes!! ¡¡Atención!! Vamos a pasar lista. ¡Antonio!, ¡Miguel!, ¡Yen!... ¿Yen? ¿No eres tú el de los videojuegos? Es que tengo un problema con mi general. Él tiene una Super Nintendo y me ha dado un papel con unas cuantas dudas. ¿Podrías hacerme el favor de contestarlas? **1-** ¿Saldrá «Jungle Strike» para Super Nintendo? **2-** He oído algo sobre «Star Wing 2», ¿qué me puedes contar? **3-** ¿Saldrá algún juego igual o parecido a «Virtua Racing» para Super? ¡Descansen! Oye, Yen, este mes ración doble de rancho gracias a ti.

Fernando Romero (Mallorca)

1- Sí, aproximadamente para finales de octubre o principios de noviembre.

2- Pues nada con seguridad. Se rumorean muchas cosas, pero no hay nada seguro.

3- Tienes el «Stunt Race FX», aunque su parecido acaba después de decir que es un juego de coches basado en el uso de polígonos a gran velocidad. Por ahora no hay ningún juego parecido de verdad a «Virtua Racing», ni en Super Nintendo ni en la misma Mega Drive.

La Super se pone colorada

Hola Yen, ¿cómo te encuentras? Espero que bien, para que puedas contestar a mis DUDAS. **1-** ¿Para cuándo el «Mortal Kombat II» de Mega Drive? **2-** ¿Cuál será el precio real de Mega Drive 32X? **3-** ¿Cuántos juegos hay con el chip SVP? **4-** ¿Es verdad que la Super Nintendo tiene 32.000 y pico colores? **5-** ¿Cómo es el truco del Modo Sangriento del «Mortal Kombat» de Mega Drive?

Raulete Petete (Málaga).

1- Ya falta poco, porque estará aquí en septiembre junto con todas las demás versiones.

2- Pues el único precio que te puedo dar es el que se ha dicho hasta el momento: unas 25.000 pesetas. Claro, que ya sabes cómo son estas cosas...

3- Por ahora no hay ninguno más aparte del «Virua Racing». Además, viendo las posibilidades de Mega Drive 32X con los polígonos, no creo que hagan muchas más cosas con SVP.



4- Tiene una paleta de 32.768 colores, con 256 colores en pantalla.

5- A, B, A, C, A, B, B.

Recomendaciones al canto

Hola Yen. Felicidades por tu sección que nos ayuda a todos una barbaridad. Tengo una Mega Drive y un Mega CD y éstas son mis preguntas: **1-** Quiero comprarme un juego de boxeo, pero no sé si el «Prize Fighter» o alguno bueno de Mega Drive. **2-** ¿Qué juego de baloncesto me recomiendas? **3-** Si tengo el 4 Way Play de E.A., ¿espero a que salga el basket de E.A. o me compro el que me recomiendas? **4-** ¿Qué juego de lucha: «Street of Rage 3» o «Final Fight CD»? **5-** ¿Para cuándo el Activator o el casco de realidad virtual?



Juan Lerma Rueda (Madrid).

1- «Muhamed's Ali Boxing» y «Greatest Heavyweights» no tienen limitados los luchadores como en el caso del «Prize Fighters».

2- «NBA Showdown», si te gustan los simuladores, y «NBA JAM» si te va la velocidad, la espectacularidad y la pura diversión.

3- Es una elección que tú mismo debes tomar. En el caso de «NBA Showdown» te va a dar lo mismo, pero con tu adaptador no podrás jugar a cuatro jugadores con «NBA Jam».

4- Cualquiera de los dos sería una buena compra, pero quizá te depare más sorpresas «Street of Rage III».

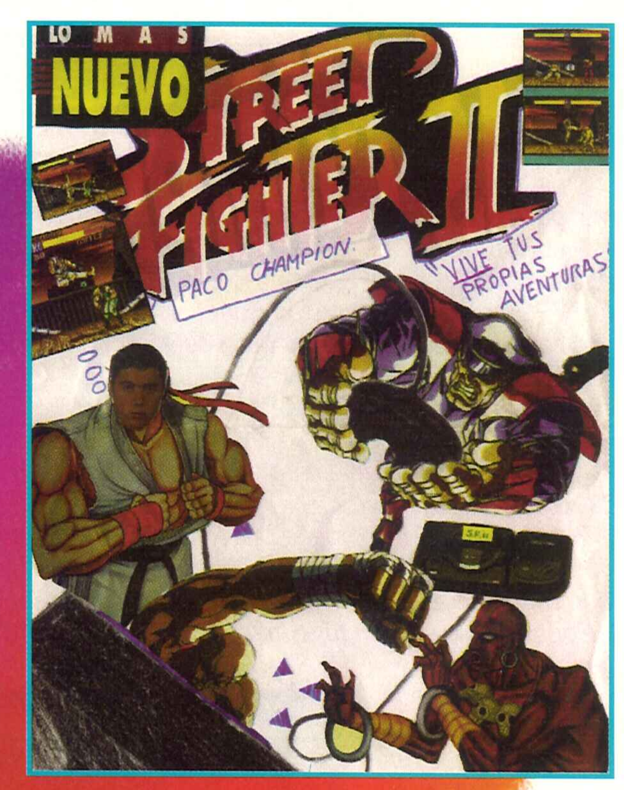
5- Ten paciencia, porque todavía no se sabe nada.



LA CONTRALISTA

	Último	Penúltimo	Antepenúltimo
S. Nintendo	H. Alone 2	Magic Boy	S.Troll Island
N.E.S.	Metal Geark	Indiana J.	Puznik.
Game Boy	Darkman	Pac Man	Indiana J.
Mega Drive	GunShip	T2 The Movie	Andre Agassi T.
Master	Alien Storm	Aztec Adv.	GP Raider
Game Gear	Factory Panic	Caesar's Palace	Wood Pop

Han colaborado para hacer posible esta Contralista: Juan Carlos Bermejo Coca (Ávila), Juan Antonio Alcalá (Palma de Mallorca), Virginia Alonso (Alicante), José Luis Alemán (Valencia), y Marisa del Bosque (Madrid).



Prota Tú

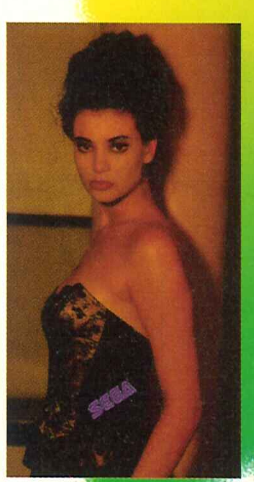
La fiebre "Street Fighter" sigue desencadenada. Y si no lo creéis, mirad a nuestro luchador amigo Francisco Pizarro Cano de Madrid.

Lo que el ojo no ve

EL OJO «MAJICO»

Las imágenes en tres dimensiones se han puesto de moda, pero las nuestras son más originales que ninguna. Mirad atentamente hasta conseguir un desenfoque apropiado y cuando estéis a punto de marearos os daréis cuenta de que no hay nada de nada. Esta imagen está especialmente dedicada a los que jamás han conseguido ver las dichosas tres dimensiones.





SEGA, MÁS ALLÁ DE LAS CONSOLAS

Sega lanzará una divertida línea de productos capilares (lacas, gominas, champús, etc.) con los que podréis conseguir un peinado estilo Sonic, y una sugerente gama de ropa interior con los modelos "body Ranma 1/2" y "gayumbos Dragon Ball Z" como estrellas de una colección con todo el picante sabor del manga.

Otro Prota tú

Jorge del Campo García (Madrid) ha decidido unirse a la "rocomanía" y marcarse unas partiditas de boliche con su amigo Pablo Mármol. Ya sabéis que nosotros hacemos realidad hasta los sueños más pedregosos.

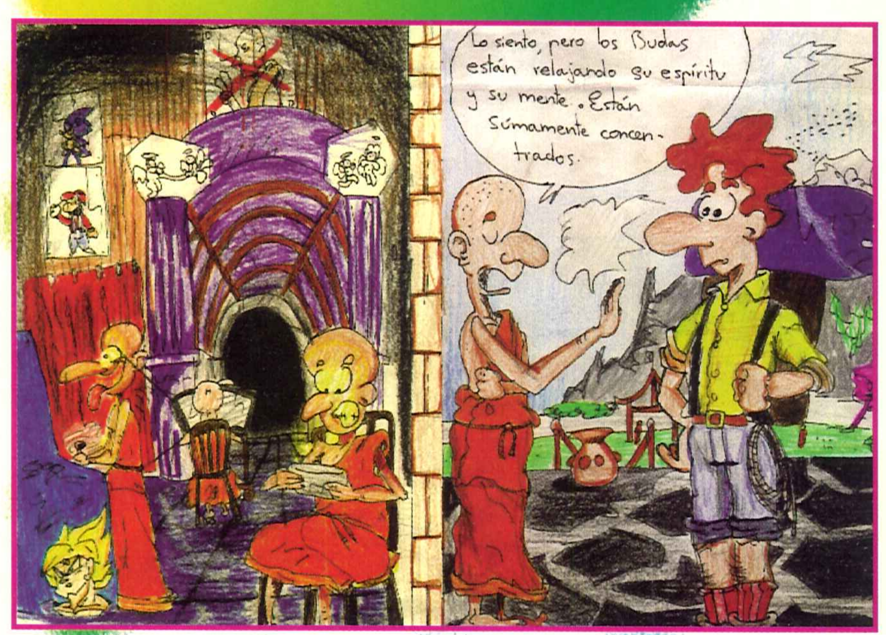


La mascota del mes



Wenceslao García Muñoz nos ha enviado desde La Unión (Murcia) su visión del "dios de las consolas". Se llama Rax y os proporcionará toda la energía del mundo para que sigáis dándole al pad con tantas ganas como siempre.

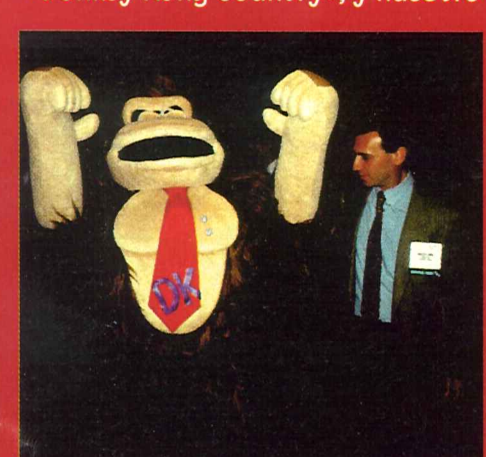
EL DIBUJO DEL MES



Hasta las almas más puras y los espíritus más contemplativos se han dejado arrastrar por la fiebre de las consolas. O, por lo menos, es lo que nos asegura Raúl Andrés Abascal de Sestao (Vizcaya), que les ha sucedido a estos monjes budistas.

El mejor amigo de Kong

Así de colegas se hicieron Mr. Kong, protagonista de «Donkey Kong Country», y nuestro director en el CES celebrado en Chicago recientemente. Tras conocerse, ambos se fueron a tomar un banana split y a ver a España frente a Alemania. Según nos comenta nuestro "dire", hasta le ha invitado a su chalet en la selva de Tanzania.



Los más refrescantes

La sensación física que produce un buen helado o una bebida fría también puede conseguirse jugando en tu consola con determinados cartuchos. Por su temática o en virtud del lugar donde se desarrollan, éstos son los juegos más fresquitos:

- AQUATIC GAMES.
- ARIEL, THE LITTLE MERMAID.
- CALIFORNIA GAMES.
- COOL SPOT.
- EA HOCKEY.
- ECCO THE DOLPHIN.
- HEAVY SNOWBOARD SHREADIN'.
- NHLPA HOCKEY '93 Y '94.
- SNOW BROTHERS.
- SURF NINJA.
- WINTER CHALLENGE.
- WINTER OLIMPICS.



¡TRANQUILO, PACO! ¡LOS OCHO MIL MILLONES DE PÉRDIDAS DE SEGA® SOLO ERAN UN ERROR DE LA IMPRESORA! ¡A QUE ES GRACIOSO, PACO!

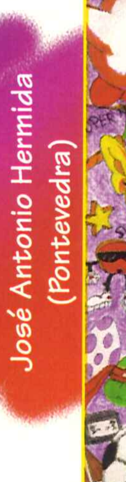
PACO PASTOR

SEGA®

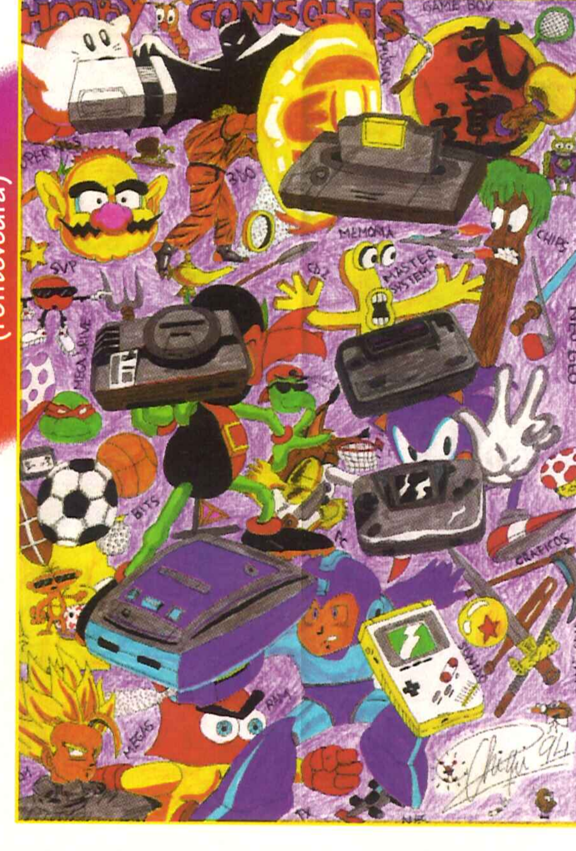
Daniel Gallardo
(Málaga)

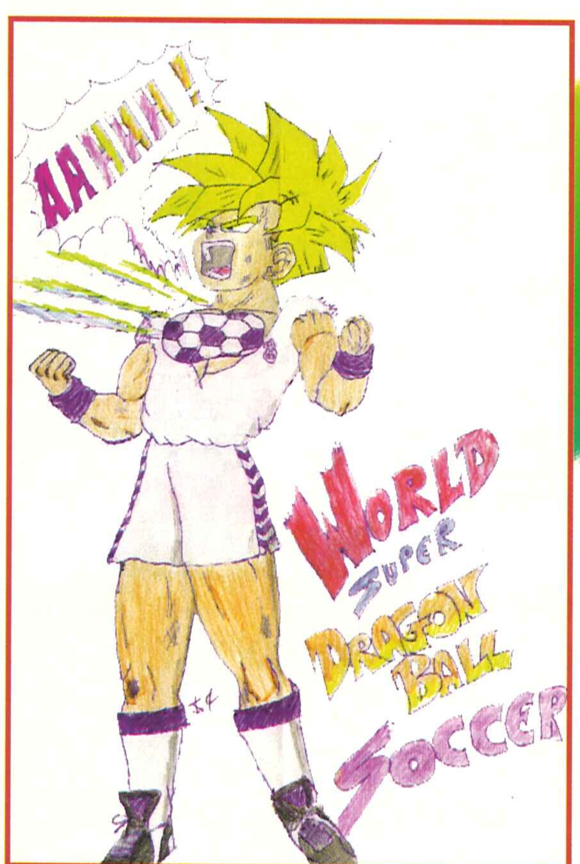


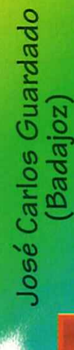
Rodrigo P. Briones
(Valencia)



José Antonio Hermida
(Pontevedra)



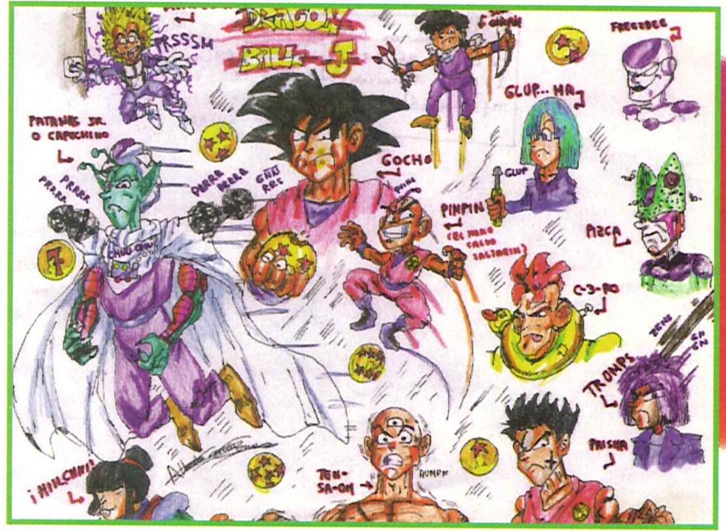




José Carlos Guardado
(Badajoz)



Janin Ausió Jibouri
(Tarragona)



Alberto García Gómez
(Alcorcón, Madrid)

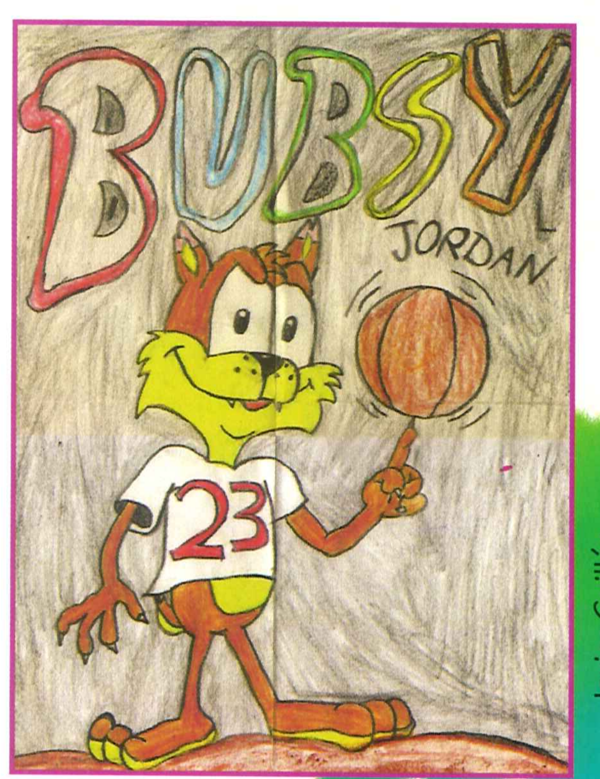


David Cánovas Williams
(Ciudad Real)



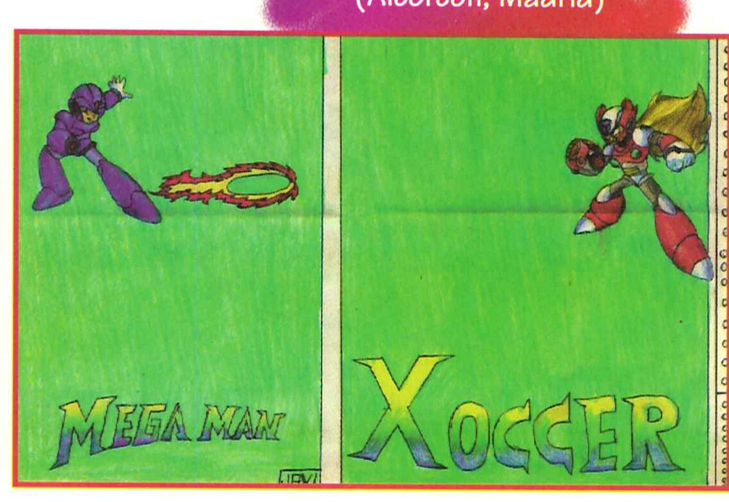
Gonzalo Burgos
(Madrid)

J.C.
(Asturias)



Javier Guillén
(Barcelona)

Fco. Javier Carmona
(Alcorcón, Madrid)

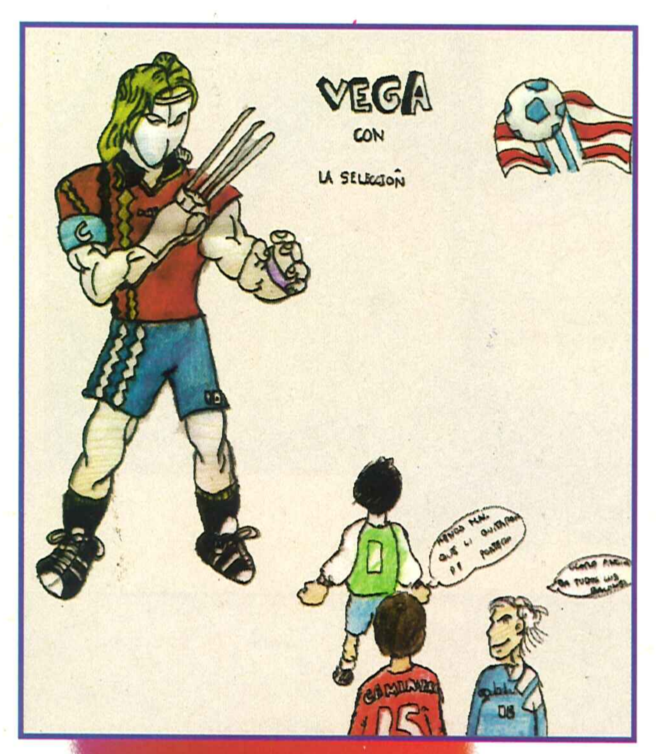




¡Qué Locura!



Adrián Blanca Méndez
(Gerona)



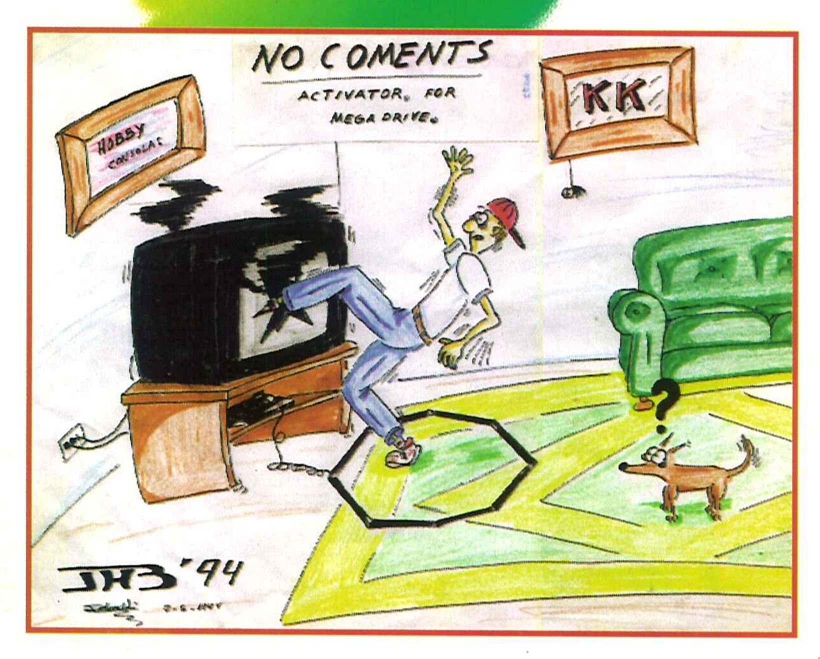
Jesús M. Gallardo
(Ciudad Real)

Sebastián Pérez Bernabeu
(Alicante)

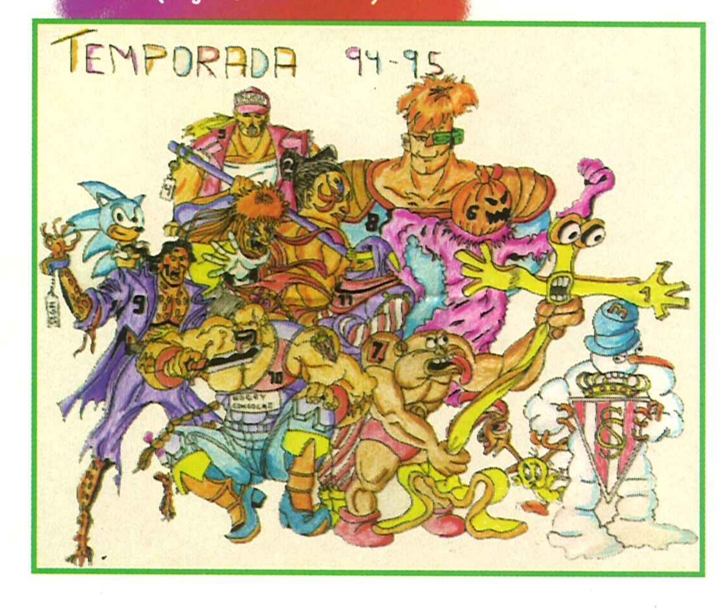




José Huvaidi Bueno
(Granada)

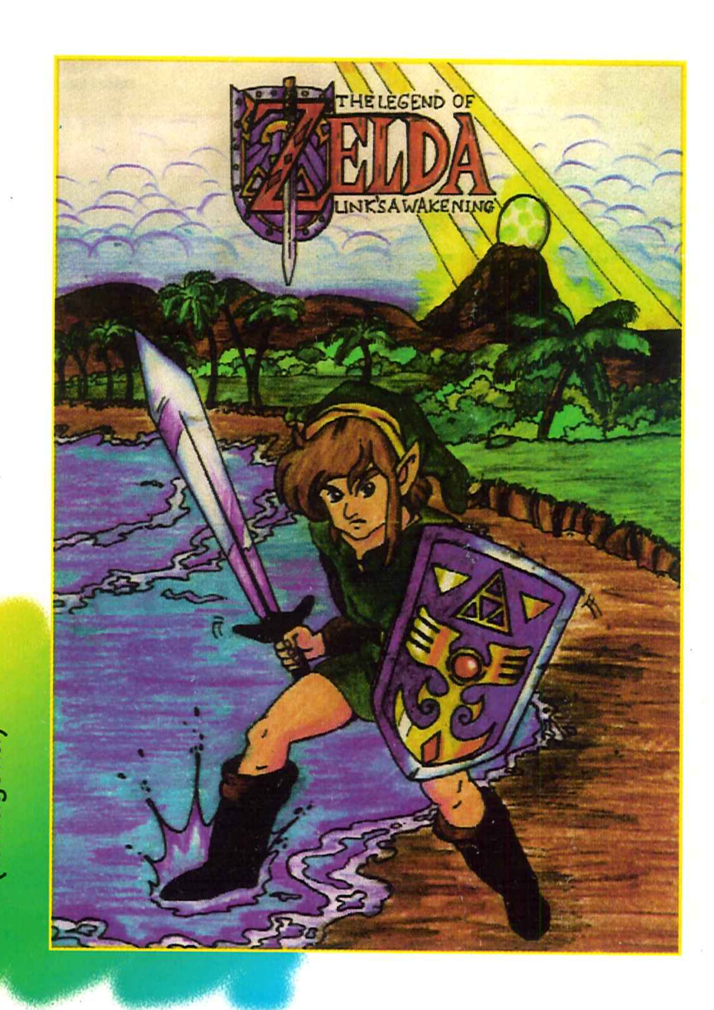


Álvaro Iglesias Sanz
(Gijón, Asturias)





Juan José Caballero
(Córdoba)



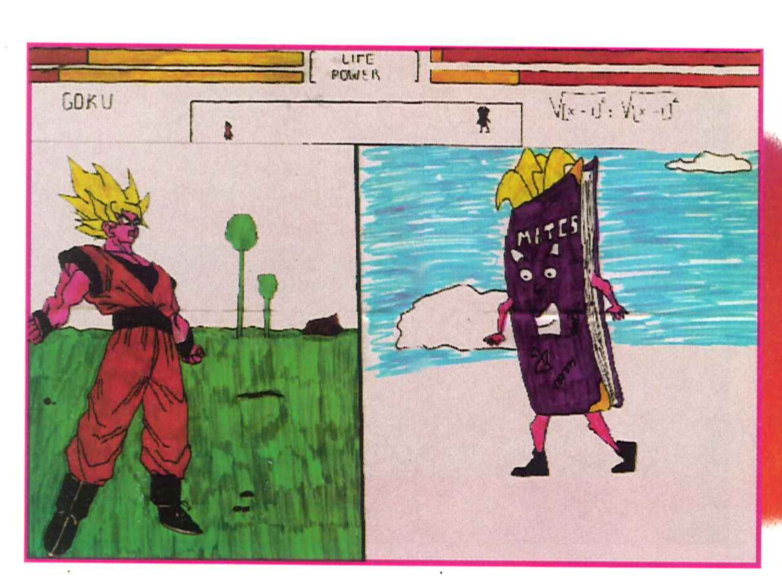
Jordi Fosch Pérez
(Tarragona)



Oscar Sánchez
(Murcia)



Óscar Gómez Novo
(La Coruña)



José Domingo Fernández
(Huelva)

LASERS



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

TODO SON VENTAJAS

En la pantalla de opciones, prueba a pulsar estas combinaciones:

SUPER DEFENSA	L, L, L, L, L, R, L.
SUPER ATAQUE	R, R, R, R, R, L, R.
EQUIPO IDEAL	A, A, B, B, Y, Y, X, X.
SUPER GOL	A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y.
MUROS INVISIBLES	Y, Y, Y, X, A, A, A, B.
SUPER FRIQUI	B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.
CRAZY BALL	X, A, B, Y, Y, B, A, X.



RANGER X

PASAR DE NIVEL

Pausa el juego y pulsa ARRIBA y ABAJO 3 veces, luego C, B, A, DRCH. e IZQ. Oirás que la música comienza, entonces pulsa B y todo solucionado. ¡Pero cuidado!, sólo podrás realizar el truco una vez por partida.



SONIC CD

RECORDS DE LOS DISEÑADORES

Para ver los records de los diseñadores, sólo hay que presionar DRCHA., DRCHA., ARRIBA, ARRIBA, ABAJO y C.



BATTLETOADS

VIDAS EXTRA

Presiona A, B, ABAJO y START en la pantalla del título y tendrás 5 vidas extra.



SUPER TURRICAN

SOUND TEST

Sitúate en "Exit" dentro de la pantalla de opciones, y pulsa L, R, X y A. Sin soltarlos, pulsa START y la opción "Sound Test" aparecerá en tu pantalla.



ZOOL

VIDA Y TIEMPO PARA MUCHO RATO

Pausa el juego y sin soltar START pulsa la siguiente combinación: DRCH., A, ABAJO, A, DRCH, B. IZQ., ARRIBA y DRCH.

& PHASERS



TAZ-MANIA

CONTINUACIONES Y SELECCIÓN DE NIVEL

Vé a la pantalla de opciones y pulsa:

-Para tener diez continuaciones: B, A, Y, A, X, A.

-Para tener 20 continuaciones: Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A.

-Para poder elegir nivel: A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R, L.



SHINOBI III

INFINITOS SHURIKINS

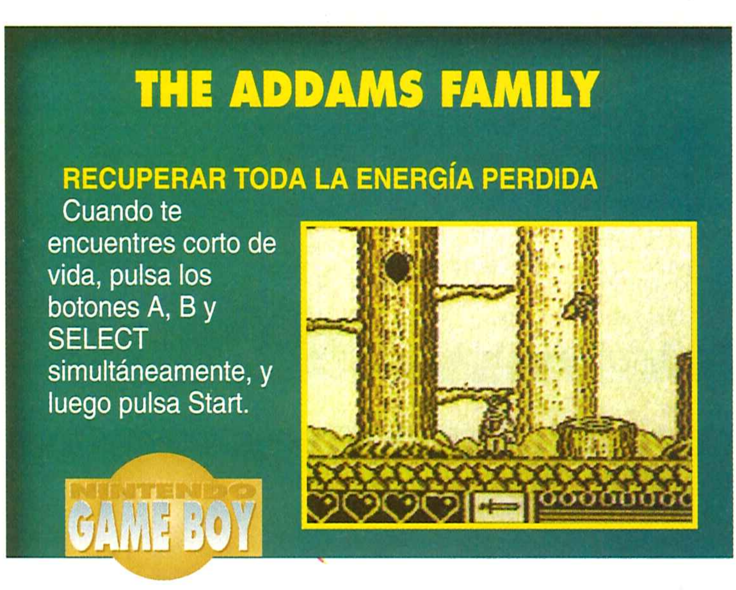
Vé a la pantalla de opciones y pon el S.E en "Shurikin". Mueve la opción "Shurikin" en 00 y ahora sólo tendrás que esperar a que sufra una rara transformación.



WIZ'N'LIZ

SORPRESA

Pausa el juego y pulsa A, B y C al mismo tiempo. Divertido, ¿verdad?



THE ADDAMS FAMILY

RECUPERAR TODA LA ENERGÍA PERDIDA

Cuando te encuentres corto de vida, pulsa los botones A, B y SELECT simultáneamente, y luego pulsa Start.



SUPER WIDGET

PASSWORDS

LEVEL 2: JHKKWR.
LEVEL 3: WKKJWW.
LEVEL 4: JKRLWR.
LEVEL 5: RBKKWW.
LEVEL 6: JBKHRR.
LEVEL 7: WJRMWH.
LEVEL 8: JJRSWH.
LEVEL 9: RSRMWH.
LEVEL 10: JSKHHH.
LEVEL 11: RLKBHH.
LEVEL 12: JLLSFH.



GROUND ZERO TEXAS

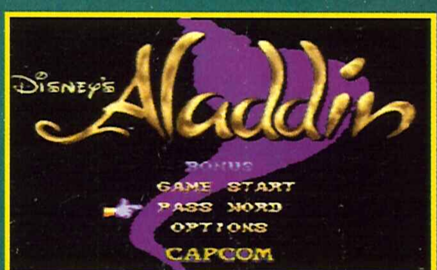
UNA SIMPLE CURIOSIDAD

En cualquier punto del juego, pulsa START y vé a la pantalla de opciones, donde podrás volver a empezar o elegir nivel. Pulsa A, B y C a la vez, y en la esquina inferior izquierda verás que aparece un pequeño número. ¡Qué curioso!

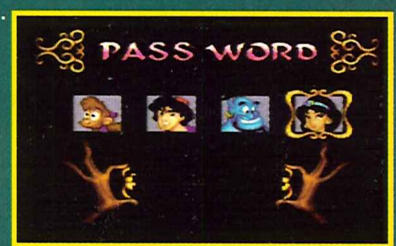
LASERS

ALADDIN

Os queremos ayudar a disfrutar de este "genial" juego, y no se nos ha ocurrido otra cosa que...



MUCHAS VENTAJAS
En la pantalla de opciones, pulsa en el segundo pad L, R, START, SELECT, X, Y, A y B. Hazlo deprisa para que el truco funcione. Ahora, en el menú principal, aparecerán dos números. Si mientras mantienes pulsados L y R mueves el mando direccional, los cambiarás eligiendo así nivel y fase. Además, comenzarás con 99 manzanas.

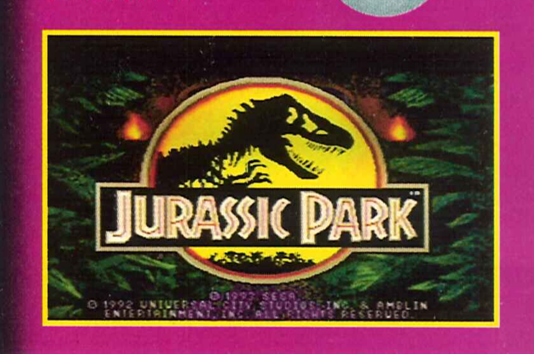


PASSWORDS
GENIO, ABU, ALADDIN, REY.
JAFFAR , ABU, PRINCESA, GENIO.
GENIO, JAFFAR, ALADDIN, ABU.
ABU, ALADDIN, GENIO, PRINCESA.
JAFFAR, PRINCESA, ALADDIN, JAFFAR.
PRINCESA, JAFFAR, REY, PRINCESA.
ALADDIN, PRINCESA, ABU, REY.



JURASSIC PARK

DEBUG MODE
Introduce como password NYUKNYUK. Las palabras "Second Controller Enabled" aparecerán en la pantalla. Conecta el segundo mando y lo podrás utilizar en cualquier momento del recorrido.



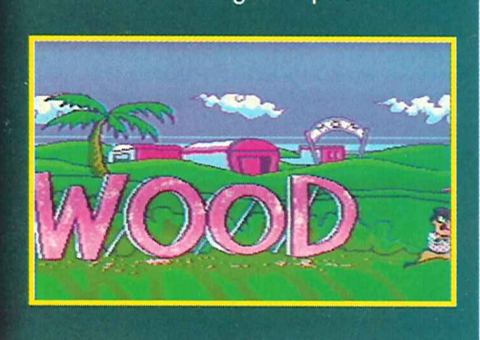
PINK PANTHER IN PINK GOES TO HOLLYWOOD

DEBUG MODE
Presiona B en el segundo pad cuando la pantera esté en pie y quieta.



INVENCIBLE
Presiona Y en el segundo mando.

MOVIMIENTO SUPER LENTO
Pulsa R en el segundo pad.



CHUCK ROCK 2: THE SOON OF CHUCK

DOS MANERAS DISTINTAS DE AVANZAR
Tú eliges: o intentas pasarte el juego sin ayuda (porque eres muy bueno) o pruebas el truco que te ofrezco. Pausa el juego y presiona B, A, DRCH., A, C, ARRIBA, ABAJO y A. Vuelve a pausar y pulsa A y DRCH. para pasar de fase o A y ARRIBA para saltarte el nivel entero.

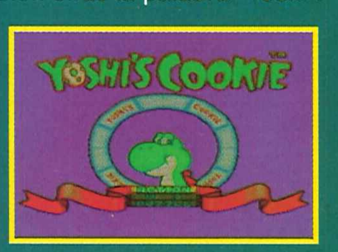




& PHASERS

YOSHI'S COOKIE

JUGAR EN MODO MUY DIFÍCIL
Selecciona la opción versus y elige COM como contrincante. Luego presiona L,R X simultáneamente, y sin solatarlos pulsa Start. Si todo ha ido bien oirás la palabra "Yoshi".

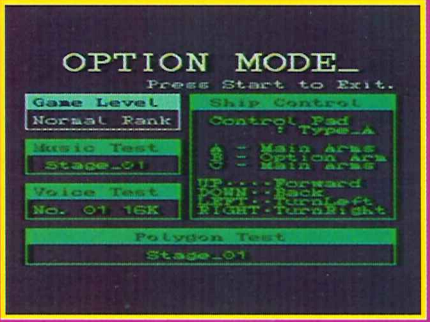




SILPHEED

OPCIÓN SECRETA "VOICE TEST"
En la pantalla "Game Start/Options", sitúate en Options y pulsa en el segundo pad A, B y C simultáneamente. Ahora, dentro de la pantalla de opciones, te espera una sorpresa.





EQUINOX

INVENCIBLE
Espera a que aparezca la pantalla del título y presiona L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L y R.





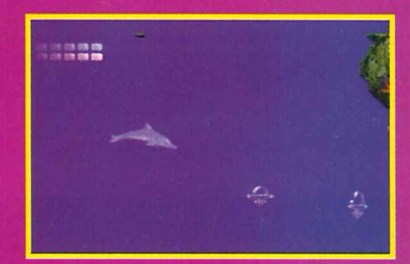
ECCO THE DOLPHIN

SER INVENCIBLE
Empieza una nueva partida y antes de salir por el lugar que conduce al primer nivel, pulsa los botones A y START. La pantalla se "esfumará". Luego aparecerá tu juego pausado, despáusalo y si has hecho bien el truco, no podrán matarte nunca.





OXÍGENO INFINITO
Un password como éste no lo puedes dejar escapar si quieres terminar con éxito este refrescante juego. Toma nota: LIFEFISH.



SUPER EMPIRE STRIKES BACK

EMPEZAR CON TODAS LAS ARMAS DEL JEDI
En la pantalla del Título/Selección, presiona X, B, B, Y, X, A, A y X.

LUCHA FINAL CON DARTH VADER
Pulsa en la pantalla Título/Selección A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y y X.

ILIMITADAS BOMBAS Y TODOS LOS PODERES DEL JEDI
Presiona en el mismo lugar A, B, Y, X, A, B, Y, X, A, B, A, B, Y, X, X, Y, A, B, Y y X.



NUEVA PANTALLA DE OPCIONES
Usa primero el truco anterior. Después, al comenzar el juego, pulsa los botones L y R del segundo mando simultáneamente. Además de poder elegir varias ventajas, si presionas START en el segundo mando pasarás de pantalla.



LASERS & PHASERS

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



PASAR DE NIVEL

Cuando la pantalla del título aparezca, pulsa ARRIBA, IZQ. 10 veces. Comienza a jugar y cuando creas que es el momento apropiado, pausa y pulsa C, B, B, A, C y B.



TURN & BURN

PASSWORDS

Level 2	NQBJKLFF
Level 3	GSZWBFPT
Level 4	RRHCZJVM
Level 5	BPYXDLNF
Level 6	LFMGWTKQ
Level 7	PDTBCZNJ
Level 8	DKUWGSQK
Level 9	GKQZBLCT
Level 10	DCMHRPFJ
Level 11	WZGNJYZX
Level 12	JDZFMLFV
Level 13	SPBCTRRG
Level 14	SPWVJKDH
Level 15	LPKQBPFZ
Level 16	TDLJGSHHHX





THE LEGEND OF ZELDA

NINTENDO GAME BOY



CAMBIO DE MÚSICA

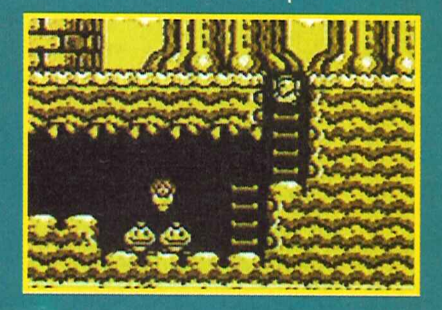
Si pruebas a jugar poniendo Zelda como nombre del personaje, descubrirás una nueva colección de melodías.

OBJETOS GRATIS

Si no te apetece que te llamen ladrón y por eso no has probado el truco del mes pasado, toma nota de esta pequeña trampa. Cuando compres un objeto, espera a que te estén quitando el dinero y en ese momento pulsa Start y Select para salvar la partida. Cuando vuelvas a jugar, tendrás tu objeto y tu dinero.

ENEMIGO FINAL

No te vayas a creer que vamos a decirte cómo matar al último enemigo, pero sí que vamos a suavizarte un poco la tarea. Habrás comprobado que cada vez que te enfrentas a ese monstruo pierdes casi todas tus municiones, pero la solución es sencilla. Cuando tengas todas tus reservas a tope y estés dentro del Huevo, salva la partida. Si el enemigo te elimina, no tienes más que apagar la consola SIN SALVAR. Cuando la vuelvas a encender, estarás dentro del Huevo con tus reservas a tope.



STREETS OF RAGE 3

SELECIONA EL NIVEL

En la pantalla Menú/Selección, presiona el boton B y sin dejar de hacerlo pon el mando direccional hacia ABAJO. Sin soltarlos y con la palabra "Option" iluminada, pulsa START. Oirás un pequeño ruido. Ahora cambia el "Stage Select" de la opción para elegir nivel.

VICTY EL CANGURO

En la pantalla del título presiona ARRIBA y B. Después pulsa START y podrás seleccionar al simpático canguro como luchador.

ASH

Si quieres seguir jugando con Ash pero te estás muriendo, pulsa A hasta que te mueras y selecciona continuar. Podrás volver a escogerlo en la pantalla de selección.

SEGA MEGA DRIVE





1) ¿Cuántos segundos tiene un equipo de la NBA para intertar encestar?
2) Intenta unir los equipos de LA NBA con sus respectivas ciudades en USA:

1. Charlotte	A. Knicks
2. Atlanta	B. Suns
3. Phoenix	C. SuperSonics
4. New York	D. Hornets
5. Seattle	E. Hawks

3) ¿Quién fue el mejor jugador de la NBA del año 94?
4) ¿Puedes nombrar dos ciudades canadienses que tendrán equipos NBA en el 95?
5) ¿En qué 3 países europeos se celebraron en 1994 los partidos de pre-temporada?

1er PREMIO

10 cartuchos



2º PREMIO

10 lotes de:



3er PREMIO

20 lotes de:



1.- Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no valen fotocopias), con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A. Revista HOBBY CONSOLAS Apdo. 400
28100 Alcobendas (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO NBA

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 27 de Julio de1994 al 1 de Septiembre 1.994.

3.- El sorteo se celebrará en Madrid, el día 9 de Septiembre 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Octubre la revista Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas se extraerán **diez cartas** que serán ganadoras de un cartucho NBA JAM, (disponibles para consola Megadrive, Super Nintendo y Game Gear). Otras **diez** cartas que serán premiadas con una bolsa de la NBA Nasco /Innovo y un vídeo de la NBA de Fox Video. Y por último, otras **veinte**, que ganarán una colección de cromos y una colección de pins. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

5.- Caso de que el premio se extravíe en el correo al ser enviados a los ganadores, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de dicho sorteo.

NBA
COMPETITION

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Localidad..............................Provincia......................
C/Postal...............................Teléfono ....
Las respuestas correctas son:
1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....
Cartucho NBA para consola: ....



TM

TRIBUNA ABIERTA

Una vez más, no hemos podido resistirlo y vamos a expresar nuestra opinión sobre el tema que propusimos el pasado mes: ¿Crees que las consolas "comen el coco"?. Y lo que tenemos que decir es que, desde nuestro punto de vista, las consolas son un instrumento, un medio, como lo pueden ser la radio, la televisión, los libros.... y por tanto en sí mismas no pueden ser nunca perjudiciales: depende del buen o mal uso que se haga de ellas. Obsesionarse con algo nunca es bueno, sin duda, y hacerlo con las consolas, menos. Pero eso no quita que si aprendemos a utilizarlas en su justa medida, puedan convertirse en un elemento indispensable para nuestros ratos de ocio. Desde luego que existen muchas maneras de divertirse: charlar con los amigos, hacer deporte, ver una buena película, leer un libro interesante... Pruébalas todas, no te dejes ninguna por hacer, pero, si aún te queda tiempo... ¡no dudes en echarte unas partiditas!

The New John Lennon. 13 years. (Orense)

"...pienso que las consolas comen el coco dependiendo de su uso... deben usarse con moderación, o, de lo contrario, se acaba super "viciao" y con el tarro comido del todo. No quiero ser un agua-fiestas, pero esto es cierto y lo tengo comprobado personalmente y con mis amigos. A mí me pasó hace tiempo que tenía una época en la que no paraba de viciarme al Tetris, todos los días y a todas horas, y luego, a la hora de dormir, o simplemente cuando dejaba de viciar, me imaginaba figuritas verdes que no dejaban de bajar y hacer líneas y líneas..."

Jordi Homar. (Barna)

"Yo creo que las consolas no comen el "coco", sino que lo alimentan, ya que quitan tiempo a la devoradora de cocos más grande jamás creada, que es la televisión, que con tanto culebrón, reality show y Carmen Sevilla nos deja atontados de por vida.

Las consolas te comen el "coco" si abusas de ellas, pero por suerte o por desgracia, abusar de ellas es francamente difícil por los altísimos precios de los juegos".

Alesc Centelles. (Barcelona)

"Yo tengo tres consolas y de momento no me han comido el coco.

Tienen aspectos positivos:

-Aportan imaginación.

-Da movilidad a las manos

-Es un inicio para la informática

-Da trabajo a gente en Sega y Nintendo

-Da trabajo a las tiendas de videojuegos

-Os da trabajo a vosotros.

Una vez dicho todo esto, ¿qué aspectos malos tienen las consolas? Respuesta = Ninguno."

Primeramente,enhorabuena por esta revista tan amena(incluso en verano).Como padre experimentado,debo decir que todo en esta vida puede llegar a "comer el coco",como decís vosotros. Todo depende del tiempo que dediques a una determinada actividad,como en este caso los video-juegos.

Si bien es cierto que las consolas tienen un gran poder para unir durante largas horas a cualquier chaval de estos que leen vuestra revista con un monitor,es importante saber no obsesionarse.Debemos recordar que,en principio,los video-juegos son una sana forma de entrenimiento.

En realidad,son una de tantas distracciones que hay que saber combinar con otras de otro tipo como leer(la Hobby,por ejemplo), montar en bici,salir por ahí...

Por tanto,no deben convertirse en un hábito rutinario que,llegado un momento,ya no nos proporcione disfrute ya que pasaría a ser una obsesión y no una diversión.

Un saludo cordial para todos.

MIGUELAÑEZ,profesor de Enseñanzas Medias del I.B. nº XV de Sepúlveda.

P.D.: Es un verdadero alivio que mi hijo se gaste la paga en una revista tan buena como Hobby Consolas,"la Hobby".

Miguelañez. (Madrid)

"Como padre experimentado, debo decir que todo en esta vida puede llegar a "comer el "coco", como decís vosotros. Todo depende del tiempo que dediques a una determinada actividad, como es el caso de los videojuegos.

Si bien es cierto que las consolas tienen un gran poder para unir durante largas horas a cualquier chaval de estos que leen vuestra revista con un monitor, es importante no obsesionarse.

En realidad, son una de tantas distracciones que hay que saber combinar con otras de otro tipo como leer, montar en bici, salir por ahí....

Por tanto, no deben convertirse en un hábito rutinario que, llegado un momento, ya no nos proporcione disfrute, ya que pasaría a ser una obsesión y no una diversión. "

Nota de H.C.: Muy bien, Miguelañez, muy bien. Pero... ¿qué significa ser un "padre experimentado"?

Anónimo

En efecto, pienso que las consolas comen el "coco" y no sólo lo comen, sino que lo trituran y lo digieren, es un triturador insaciable y en vez de llamarse consola debería llamarse "triturador de cocos", porque, y pongo como ejemplo a mi hermano, la consola anula la personalidad y atrofia la imaginación.. Es un atentado contra la mente humana."

Luis Alberto Sandoval. (42 años) (Albacete, capital)

Hola a todos, soy Luis Alberto Sandoval. Yo quería empezar diciendo que las consolas no influyen en la mentalidad adolescente, porque mi hijo Cuqui tiene un Amiga CD, una Neo Geo, una Atari Jaguar (importada de Japón) y una 3DO (importada de EEUU). Y es que yo le doy todos los caprichos a mi niño y así está muy contento con su papi. El proletariado, al no poder permitirse estos lujos, ha corrido este rumor, ya que no pueden permitirse unos precios que a mí y a mi hijo nos parecen ridículos. Yo personalmente tengo una recreativa en mi mansión, importada de Kioto, naturalmente, y no me ha comido el "coco".

Nota de H.C.: Seas quien seas, Sandoval, eres un monstruo. Ni tú mismo puedes imaginar el torrente de cartas que has provocado con tus sarcásticas opiniones, bueno... y las de todos los miembros de tu "familia". Posiblemente esta es la última carta tuya que publicamos, pero antes queremos agradecerte tu inestimable colaboración en el éxito -o fracaso-, de esta sección. ¡De verdad, gracias y sigue con tan buen sentido del humor, que parece ser no abunda demasiado en este país. ¡Ah, y saludos a Alcalá de Guadaira!

Hola a todos,soy Luís Alberto Sandoval.Yo quería empezar diciendo que las consolas no influyen en la mentalidad adolescente,por que mi hijo Cuqui tiene una Amiga CD,una Neo Geo,una Atari Jaguar(importada del Japón) y una 3DO(importada de EEUU).Y es que yo le doy todos los caprichos a mi niño y así está muy contento con su papi.El proletariado,al no poder permitirse estos lujos,ha corrido este rumor,ya que no pueden permitirse unos precios que a mi y a mi hijo nos parecen ridículos.Yo,personalmente, tengo una recreativa en mi mansión,importada de Kyoto,naturalmente,y no me ha comido el "coco".

PD:Saludo a mi hijo Cuqui y a mi sobrinito Ricardito,que ya han escrito a esta maravillosa revista.

Fdo:Luis Alberto Sandoval.

Luis Alberto 94 Besos ♡♡

Daniel Ortiz (San Andrés de Besos)

"Yo creo que sí porque hay algunos juegos que te hacen estar horas y horas jugando y eso, según dicen, es malo.

Yo creo que para que no pasase nada de nada, las compañías de videojuegos tendrían que poner un aparato para, si se pasase el tiempo límite, el juego se parase. Si no podría pasar que al chico o chica que esté jugando le podrían dar ataques.

También son los padres que nos meten miedo para que no juguemos tanto a la videoconsola.

Nota de H.C.: Está claro, Daniel, que tus padres te han metido mucho, pero que mucho miedo. Tranquilo, que la cosa no es para tanto.

Manuel Cigüela. 13 años.

"...las consolas, en principio inocentes máquinas domésticas de diversión, son en realidad objetos infernales, incluso como para considerarlas el peor invento de los últimos años".

Hot Pawn

"¿Que las consolas comen el "coco"? ¡¡Y qué!! Igual lo hacen muchas otras cosas (trabajo, estudios, televisión...) y nadie se queja. ¿Por qué todo lo que nos gusta tiene que ser considerado como pecado? Basta con que nos llame la atención algo para que algún "listillo" salga con algún argumento falaz, mentiroso y poco factible para acabar con nuestro hobby. ¡A la cárcel deberían ir aquellos que piensan que las consolas son nocivas! (por ejemplo, mi padre").

Luis Iglesias. 17 años. (Madrid)

"...no es demasiado recomendable que niños menores de 12 años se aficionen demasiado a los videojuegos, porque a pesar de que actualmente parecen todos muy adultos y muy maduros, son todavía muy infantiles y débiles de personalidad y en ellos sí que puede ser perjudicial, sobre todo ahora que hacen lo que les da la gana.

Así, invito a todos los aficonados a que hagan un uso racional de los videojuegos...

El que se obsesiona por los videojuegos, se obsesionaría por cualquier otra cosa".

Akane Tendo. 24 años. (Tarrasa)

"Algunas veces me han dicho que estoy viciada porque leo revistas de juegos y echo algunas partidas, cuando ellos no se pierden ni un partido de fútbol, son forofos empedernidos, se fuman un paquete o más de tabaco, ellas se pasan la tarde ante el culebrón de turno, y luego resulta que yo soy la viciada.

Dicen que:

-los chavales se aislan, cerrándose en sí mismos y fomentando la incomunicación entre ellos (por eso cada vez existen más clubs, asociaciones e intercambios entre usuarios).

-restan horas de lectura (por eso cada vez existen menos revistas especializadas como Hobby, porque no se venden)

-fomentan la violencia (por eso es más aconsejable el buen cine, como Rambo, Contacto Sangriento, Rocky)

-y además no estimulan la creatividad del niño (Mario Paint)

-ni le hacen pensar y hallar deducciones lógicas (Solstice, Equinox, Lemmings)"

Liz F. Caballero (Murcia)

"Imaginaos a mi hermano de 9 años, no sentado, repanchingado, tirado en el sofá delante de la tele, con el mando en las manos, los ojos fijos en la pantalla, gritando cada vez que algún miembro de la familia pasa por delante y preguntando distraido: ¿por qué dices que vas a hablar sobre mí en la Tribuna?

¡Troncho! ¡Si sólo faltaba que le saliera una boca a la Super Nintendo y empezase a morderle la cabeza...!"

Sonia Fernández (Sevilla)

"Yo pienso rotundamente que no. Personalmente tengo dos consolas y no estoy todo el día pegada a ellas, sino que juego un par de horas diarias y luego me dedico a otros hobbys como leer o salir con los amigos. Todos mis amigos tienen una consola y nunca he visto que se pasen todo el día jugando o que dejen los estudios por los videojuegos. A ellos les gustan las consolas, pero no tienen "el coco comido".

Oscar García. (Alaguas)

"Yo creo que en todo caso, no son las consolas, sino los juegos los que "comen el coco". Porque, por ejemplo, hay juegos como el fantástico Tetris, el Columns, el Pushover y otros más que lo que hacen es que "le des al coco".

Sin embargo hay otros como el tan criticado Mortal Kombat que según algunos sí que te comen el coco y te inducen a la violencia al ver los increíble "fatalities" o la sangre al darle un golpe a un luchador. Pues bien, que sí que puede ser cierto que "te coman el coco", pero yo lo veo una tontería porque tienes que ser lo bastante responsable para darte cuenta de que sólo es un juego."

Yo creo que en todo caso no son las consolas, sino los juegos los que "comen el coco" . Por eso pienso que depende del juego al que estes jugando si te estás o no "comiendo el coco" porque por ejemplo hay juegos como el fantástico TETRIS , el COLUMS, el PUSHOVER y otros mas que lo que hacen es que "le des al coco" .
Sin embargo hay otros como el tan criticado MORTAL KOMBAT que según algunos si que te comen el coco y te inducen a la violencia al ver los increibles "fatalities" o la sangre al darle un golpe a un luchador. Pues bien, que si que puede ser cierto que te "coman el coco" pero yo lo veo una tonteria porque tu tienes que ser lo bastante responsable para darte cuenta de que es solo un juego igual que cuando ves una pelicula de SUPERMAN (por ejemplo) eres lo bastante mayor y maduro para no tirarte por el balcón o la terraza para ver si tu también puedes volar (cosa que me extraña que no hayan hecho y que ojala y lo hagan los primos Sandoval) .
Y ahora, ¿ que pasa si juega a ese juego o a uno parecido un niño de 6, 7 o 8 años que no es aun lo suficientemente mayor para comprenderlo ? . La solución es la que estan dando muchas compañias en otros paises y que,espero, llegue pronto al nuestro : la clasificación de juegos por edades. Así los padres tendrán idea de si a su hijo le conviene o no el juego que quiere.
Bueno, ya no tengo nada mas que decir así que definitivamente digo que LAS CONSO LAS NO COMEN EL COCO y que se animen todas las compañias sin miedo a poner modo GORE en algunos de sus juegos de lucha, eso sí, clasificandolos.
Un saludo a todos los que haceis esta fantástica revista que sigo desde el nº 5:

Alfredo pascual. 13 años. (Madrid)

"¿Que si las consolas comen el "coco"? Pues claro. ¿Hay algo que pueda comerte el "coco" más que las consolas?

Yo creo que para que una consola no te coma el "coco" hay que tener un autocontrol impresionante. Para mí, por lo visto: Super Nintendo= Suspensos a pares.

Pero yo, como buen consolero, seguiré negando a mi madre que la consola me come el coco, e intentaré compaginar estudios y juego (aunque es imposible)."

Bueno, antes de todo quisiera decir que me llamo, Alfre
do Pascual Garcia, tengo 13 años y 3 videoconsolas, pero u
mas a lo que importan.

¿Que si las consolas comen el coco?

Pues claro. ¿Hay algo que pueda comerte el coco más que las consolas?

Hay algunos juegos (Street Fighter II, Maniac Mansion, Legend of Zelda, etc) que te enganchan hasta tal punto que llegas a soñar con ellos. Cuantas veces nos ha pa sado, que, al llegar del colegio, y teniendo tropecien tos mil examenes al día siguiente, nos hemos puesto a jugar intentando matar a M. Bison o destruyendo mar cianos en Starwing y al uno darse cuenta, ya le es taban llamando a cenar.

Yo creo que para que una consola no te coma el coco hay que tener un auto-control impresionante. Pa ra mí, y por lo visto a lo largo del año:

SUPER NINTENDO = SUSPENSOS A PARES

Pero yo, como buen consolero, seguiré negando a m madre que la consola me come el coco, e in tentare compaginar estudios y juego (aunque es imposible)

LL.A.M.V..D.B.A.M.I.F. (Barcelona)

"...desde aquí queremos reivindicar las gilipolladas que dicen los grandes, nosotras estamos a favor de LAS CONSOLAS, que es lo mejor que se ha inventado en este mundo (bueno, después de los tíos)."

¡Hola! Somos tres chavalas y pensamos que el tema de este mes es una guarrada, vaya tontería eso de que las consolas comen el coco.
Nosotras creemos que los videojuegos son una inspiración y gracias a ellos este mundo está cambiando.
Por ejemplo el Mortal Kombat, personalmente creo que es un poco asqueroso pero a mis amigas les encanta, en cambio nuestros padres dicen que los videojuegos comen el coco y eso es mentira
Desde aquí queremos reivindicar las gilipolladas que dicen los grandes, nosotras estamos a favor de LAS CONSOLAS, que es lo mejor que se ha inventado en este mundo (bueno, después de los tios).
Un saludo a Hobby Consolas.

Jordi Romaguera (Gerona)

"...esta polémica originada por los padres criticando a las consolas me parece que es una tontería, y por lo tanto se están equivocando totalmente. La consolas es un aparato que derrocha diversión a raudales, está en contra del aburrimiento y por nada del mundo quiere perjudicar al usuario, aunque si sucede, es problema del mismo al jugar demasiadas horas.

Si éstos padres en lugar de criticar tanto pasaran un rato más con sus hijos e hicieran cosas juntos, éstos no pasarian tanto tiempo amarrados a su consola."

Hola, me llamo Jordi Romaguera Arnal, tengo 16 años y vivo en Salt (Girona).
En principio, yo creo que las consolas no te afectan psicologicamente siempre y cuando hagas un buen uso. Por ejemplo, yo tengo una magnifica Super Nes y como mis padres quieren que no me "vicie" y que no me afecte en los estudios, "sólo" me dejan jugar los dias festivos como en Navidad, Semana Santa, en verano y algún fin de semana. Si le das mucha caña a la consola, puedes quedarte enganxado y en cierta manera te come el coco pero si se juega con moderación no tendria que pasar nada.
ésta polémica originada por los padres criticando a las consolas me parece que es una tonteria, y por lo tanto se estan equivocando totalmente. La consola es un aparato que derrocha diversión a raudales, está en contra del aburrimiento y por nada del mundo quiere perjudicar al usuario, aunque, si sucede, es problema del mismo al jugar demasiadas horas.
Si estos padres en lugar de criticar tanto pasaran un rato más con sus hijos y hicieran cosas juntos, estos no pasarian tanto tiempo amorrados a su consola.

Alma María Etreros Rincón (Guadalajara)

"...me gusta mucho jugar con la consola, pero no hasta el punto de dejar tirados a mis amigos. Nunca cambiaría una tarde con mis amigos por una semana entera jugando a la SN.

Las consolas no comen el "coco" y no hay que culparlas de ello como hacen los padres (bueno los de los demás no sé, pero sí los míos). Son las mismas personas las que se vician y enganchan a las consolas.

Las consolas si pudieran pensar y hablar, seguro que nos dirían a muchos de nosotros que las dejásemos descansar. No es justo que las culpemos de "comer el coco" a la gente.

El tema del próximo mes se centrará en: ¿Qué pensáis de las nuevas consolas?, ¿Por cuál apostáis? Y recordad que debéis enviar vuestras cartas a...

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA

SUPER

KING OF DRAGON

Cinco personajes contra el mal

■ Consola: Super Nintendo
■ Compañía: Capcom
■ Lanzamiento: Septiembre





Un elfo de edad indefinida, un poderoso mago, el más valiente de los guerreros, un pequeño bárbaro y un caballero cruzado serán los protagonistas de este nuevo cartucho de aventuras. A lo largo y ancho de **16 intensas fases** con un logrado doble scroll, deberás **luchar contra skeletons, orcs y goblins**. Con personajes inspirados en la mitología medieval, de buen tamaño y muy coloristas, «King of Dragons» os sorprenderá con sus **variados enemigos, tres niveles de dificultad y dos jugadores simultáneos.**

DAFFY DUCK

El pato Lucas espacial

■ Consola: Master System y Game Gear
■ Compañía: Probe
■ Lanzamiento: Septiembre

Uno de los personajes con más mala suerte de los dibujos animados dependerá de **vuestra habilidad para sortear enemigos, trampas y plataformas.** Tres niveles de dificultad, extensas fases divididas a su vez en varias subfases, y una calidad gráfica excepcional, con **gran variedad de movimientos y brillantes animaciones de Daffy Duck,** harán de las aventuras de este pato un rotundo **éxito plataformero** para el próximo otoño.





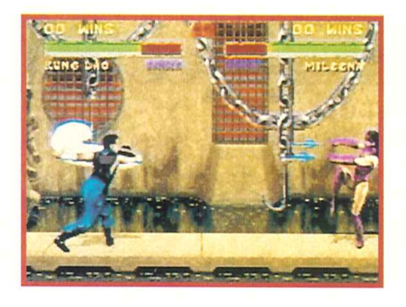
MORTAL

Llega el torneo

■ Consola: Super Nintendo
■ Compañía: Acclaim
■ Lanzamiento: Octubre

Kung Lao, **Baraka**, **Mileena**, **Kitana** y **Jax**. Éstos son los **luchadores que harán su debut** en la segunda parte del arcade más revolucionario de todos los tiempos. Estos los aficionados expectantes ante las **sorpresas y múltiples variaciones que desplegará gracias a sus veinticuatro megas**.

Entre ellos, **Shang Tsung**, el oscuro monje shaolín dominador del torneo hasta la llegada de Liu Kang, se









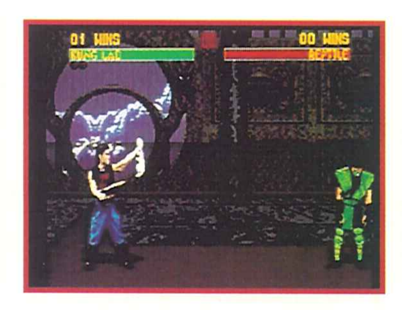
cinco personajes, junto a los habituales de «Mortal Kombat» **a excepción de Sonya, Kano y Goro** (los tres disfrutarán de un obligado descanso), completarán los **doce protagonistas** de esta bomba, que pondrá a todos va a ver rejuvenecido notablemente, apareciendo con sólo 19 años de edad. Y **Reptil**, el ninja verde que aparecía de vez en cuando en la primera parte, también estará presente en esta segunda entrega, pero no esporádicamente, sino





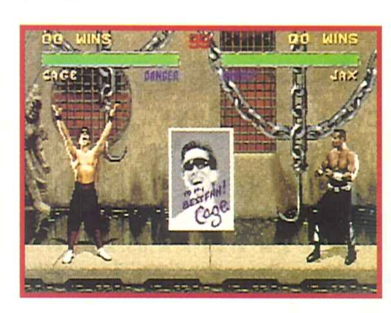
KOMBAT II

de lucha con más "color"

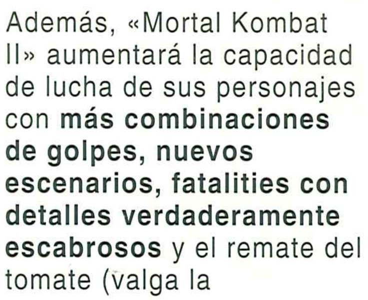





que podréis elegirlo como un luchador más del torneo. Y es que **Acclaim** ha conseguido realizar una **conversión para los 16 bit de Nintendo exactamente igual al original para recreativas**, donde se mostrarán, además de los ya conocidos fatalities, **babalities** y **friendship moves** que darán un original toque de humor y diversión a este increíble programa de lucha.



Además, «Mortal Kombat II» aumentará la capacidad de lucha de sus personajes con **más combinaciones de golpes, nuevos escenarios, fatalities con detalles verdaderamente escabrosos** y el remate del tomate (valga la



redundancia) en forma de **modo sangriento sin necesidad de clave para disfrutar de él**.

Finalmente, deciros que



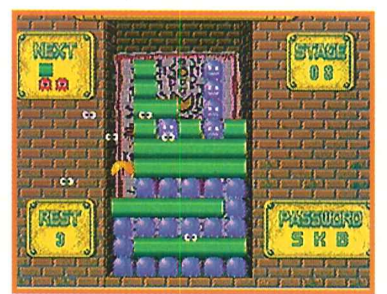



aunque aquí os mostremos imágenes sólo de la versión Super NES, «**Mortal Kombat II» saldrá en las mismas fechas para todos los soportes de Sega y Nintendo**, y un poco más tarde, para el 95, lo hará **en formatos 3DO y CD-I.**

PAC-ATTACK

Lo más adictivo para la Super

- **Consola: Super Nintendo**
- **Compañía: Namco**
- **Lanzamiento: Septiembre**

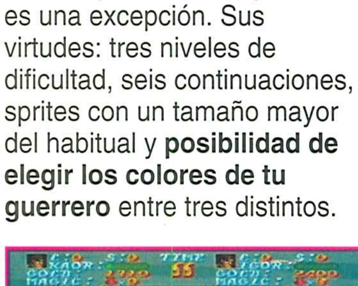
Tras el «**Pac-Man**», «**Tetris**» y el más reciente «**Puyo-Puyo**», pronto llegará a la Super «**Pac-Attack**». Con una estructura similar a los dos últimos,el objetivo de este juego será **ir eliminando el mayor número de líneas posibles.** La presencia de los fantasmitas y los **dos jugadores simultáneos** que interactúan en la partida del otro unirá las cualidades de estos tres juegos para convertirse en otro distinto **tan adictivo como los originales**.

LEGEND

A golpe de espada

- **Consola: Super Nintendo**
- **Compañía: Seika**
- **Lanzamiento: Septiembre**

La llegada del otoño va a ser propicia para el lanzamiento de juegos en la 16 bit de Nintendo con ciertas similitudes: **arcade, aventura, dos jugadores simultáneos,** temática y escenarios **inspirados en leyendas medievales** y una excelente calidad gráfica. Y «Leyend» no es una excepción. Sus virtudes: tres niveles de dificultad, seis continuaciones, sprites con un tamaño mayor del habitual y **posibilidad de elegir los colores de tu guerrero** entre tres distintos.



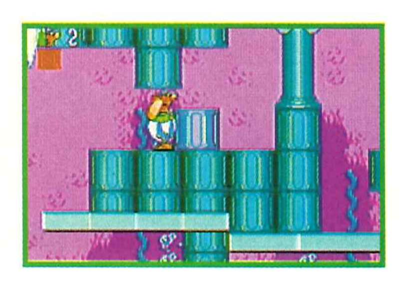


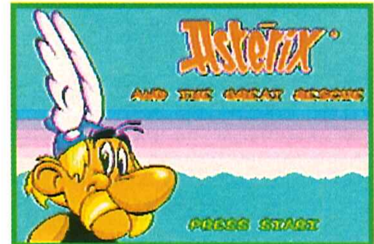
SUPER

ASTERIX

Plataformas del año 50 A.C.

■ Consola: Master System y Game Gear
■ Compañía: Sega
■ Lanzamiento: Septiembre

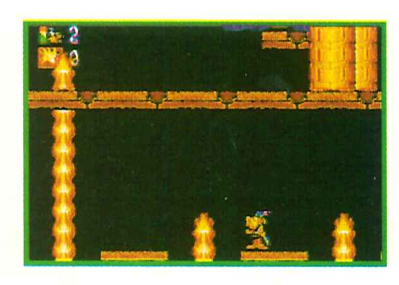








Los usuarios de la portátil y la ocho bit de Sega podrán disfrutar con dos personajes salidos del mundo del cómic, que han sabido acoplarse a las plataformas consoleras como si de su Galia natal se tratara. Como en la versión aparecida para Mega Drive bajo el mismo título, **Asterix y Obelix habrán de recorrer seis zonas distintas** divididas en varias subfases plagadas de sus inevitables "amigos" los romanos. Necesitarás unas **buenas dosis de habilidad plataformera** para salvar fosos, chorros de aceite hirviendo y todos los peligros que te puedas imaginar. A lo largo del juego, mientras recorres zonas inspiradas en los comics originales de Uderzo y Goscini, podrás **cambiar de personaje cuando quieras,** disfrutando en una misma partida de la habilidad de Asterix y la contundencia de Obelix. Además optarás a **tres niveles de dificultad y otras tantas continuaciones**, así como a **valiosos passwords**. Y no olvides surtirte bien de poción mágica si quieres sortear todos los peligros.





KNIGHTS OF

El medievo llega a

■ Consola: Super Nintendo
■ Compañía: Capcom
■ Lanzamiento: Septiembre





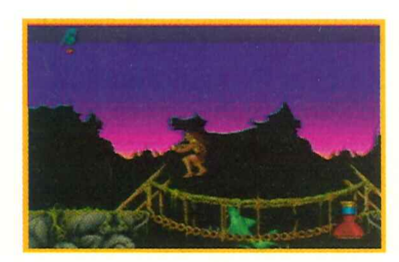
La **leyenda del rey Arturo y los caballeros de la Tabla Redonda** va a inspirar este arcade de aventuras. **Uno o dos jugadores simultáneos** podrán asumir las cualidades de tres personajes diferentes: **el propio rey Arturo, su fiel servidor Lancelot o Percival,** uno de los guerreros más poderosos del reino. Este cartucho presentará un sistema poco usual para completar las fases, pues en vez de llegar a un punto determinado del recorrido

SHADOW OF

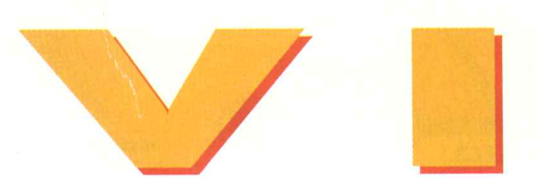
Una difícil aventura

■ Consola: Mega CD
■ Compañía: Psygnosis
■ Lanzamiento: Septiembre

Psygnosis ya ha regalado a los usuarios de ordenador con tres entregas de este complicado juego, y con una a los propietarios de Mega Drive. Esta segunda parte para Mega CD **mantendrá todas las características de anteriores versiones,** destapándose como un juego difícil, **mezcla de inteligencia y acción**. En él viajaréis por un mundo fantástico lleno de terribles enemigos y trampas sin








THE ROUND

la Super

habrás de conseguir un número específico de puntos. «Knights of the Round» llenará la Super Nintendo de trepidante acción, espectaculares magias y unos **gráficos de excelente definición y colorido,** como sólo la paleta de los 16 bit de Nintendo puede mostrar.







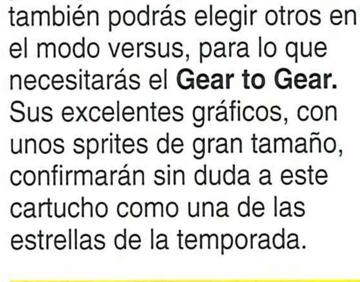
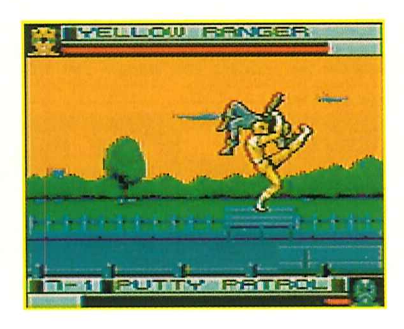


POWER RANGERS

Los cinco magníficos

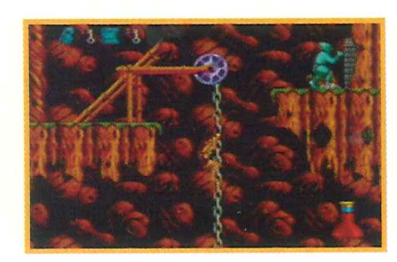
- Consola: Game Gear
- Compañía: Bandai
- Lanzamiento: Septiembre

Los **luchadores más coloristas de la TV** también quieren su porción de gloria consolera. Por eso, la portátil de Sega recogerá este programa de **lucha uno contra uno** con los **cinco Power Rangers como protagonistas,** aunque también podrás elegir otros en el modo versus, para lo que necesitarás el **Gear to Gear.** Sus excelentes gráficos, con unos sprites de gran tamaño, confirmarán sin duda a este cartucho como una de las estrellas de la temporada.

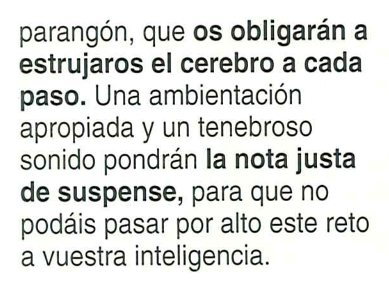





THE BEAST II





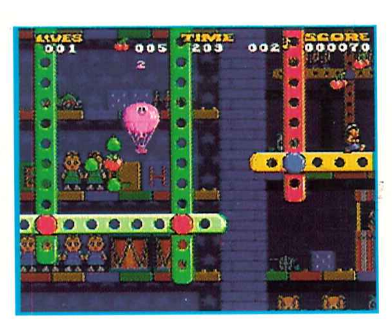




parangón, que **os obligarán a estrujaros el cerebro a cada paso.** Una ambientación apropiada y un tenebroso sonido pondrán **la nota justa de suspense,** para que no podáis pasar por alto este reto a vuestra inteligencia.

JELLYBOY

La gelatina es divertida

- Consola: Super Nintendo
- Compañía: Ocean
- Lanzamiento: Septiembre







Un personaje con la increíble capacidad de **convertirse en el objeto más insospechado,** hasta veintisiete diferentes, hará su presentación estelar en Super Nintendo. «Jellyboy» promete ser un bombazo plataformero gracias a sus **doce fases** llenas de enemigos, items y niveles horizontales y verticales, la posibilidad de guardar partidas, y la **enorme simpatía de esta masa de gelatina**. Y todo con un objetivo: **hallar las piezas de un puzzle.**







TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,30 A 14 h FAX: (91) 380 34 49

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



SONIC 3 — VIRTUAL RACING

SONIC 3: 9.990

VIRTUAL RACING: 11.990

JUEGOS DE FUTBOL — DESCUENTO ESPECIAL 700 Ptas.

CHAMPION SOCCER	FIFA SOCCER	KICK OFF 3
MEGADRIVE – 8990	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 9990

PELE	SENSIBLE SOCCER	WORLD CUP USA 94
MEGADRIVE – 7490	MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR – 5490	MEGADRIVE – 9990 M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR – 6990

MAS MEGADRIVE — DESCUENTO 500 Ptas.

ADAPT. 4 JUGADORES	4990	GREAT. HEAVYWEIGHTS	9900
BATLETOADS	7490	REN & STIMPY	8990
DRAGONS REVENGE	8990	SHINOBI III	8990
F1 RACING	9900	TWO CRUE DUDES	6490

MAS M.SYSTEM — DESCUENTO 500 Ptas.

BUGSY RUN	5990	POWER STRIKE II	5990
DESERT STRIKE	5990	ROAD RASH	5990
F1 RACING	5990	STAR WAR	5990
GEORGE FOREMAN	6990	SUPERMAN	5490
MICRO MACHINES	5990	ULTIMATE SOCCER	5990

MAS GAME GEAR — DESCUENTO 500 Ptas.

DESERT STRIKE	5990	POWER STRIKE 2	5990
F1 RACING	5990	REN & STIMPY	5990
JAMES POND 2	5990	ROAD RASH	5990
MICROMACHINES	5990	STAR WAR	5990

OFERTAS















007	ADDAMS FAMILY	ALIEN 3	ALIEN SYNDROME	ANDRE AGASSI	ASTERIX	AYRTON SENNA	BACK TO THE FUTURE	BART'S NIGHTMARE	BART VS THE WORLD	BATMAN RETURN	BLADES OF VENGEAN
MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE – 5990 M. SYSTEM – 4490 GAME GEAR – 4490	MEGADRIVE – 3990 MS - ~~5990~~ - 2490	GAME GEAR - 1990	M. SYSTEM - 2490	MEGA DRIVE – 6990	MS - ~~6990~~ - 2490	M. SYSTEM - 2490	MEGADRIVE – 4990	M. SYSTEM – 4490	M. SYSTEM - 2490	MEGADRIVE - 2990

B.O.B.	BUCK ROGERS	CHUCK ROCK II	CRASH DUMMIES	CRUE BALL	CYBERBALL	DICK TRACY	DAVIS CUP TENNIS	DOUBLE DRAGON 3	DOUBLE CLUTCH	FANTASY ZONE	FATAL REWIND
MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 5990	MEGADRIVE – 5990 GAME GEAR – 2495	MEGADRIVE – 2990	MEGADRIVE – 2990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE – 2990	GAME GEAR - 1990	MEGA DRIVE - 2990
















GAUNTLET IV	G. FOREMAN BOXING	GODS	JACK NICKLAUS	JURASSIC PARK	KLAX	KRUSTY'S FUN HOUSE	LEMMINGS	MARBLE MADNESS	MERCS	MUTANT LEAGUE FOOTBALL	NBA ALL STAR
MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE – 6990	MEGADRIVE - 2990 M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	GAME GEAR – 2495	MS - ~~5990~~ - 2490	M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 1990	M. SYSTEM - 2490	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE – 4990











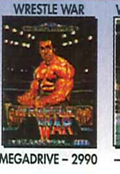



PACMANIA	PAPER BOY	PIT FIGHTER	POPULOUS	PREDATOR II	PUGGSY	RAINBOW ISLAND	RENEGADE	ROBOCOP 3	ROBOCOP VS TERMINA	ROCKET KNIGHT ADV.	SNAKE RATTLE N RO
M. SYSTEM - 2490	MEGADRIVE – 2990 M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM – 2490	M. SYSTEM - 2490	M. SYSTEM - 2490 GAME GEAR - 2495	MEGADRIVE – 4490	M. SYSTEM – 2490	M. SYSTEM – 2490	MEGADRIVE – 5990 M. SYSTEM – 4490 GAME GEAR – 4490	MEGADRIVE - 3990	MEGADRIVE - 4990	MEGADRIVE - 4990









SONIC II	SONIC SPINBALL	SPACE GUN	SPACE HARRIER II	SPEEDBALL II	SPIDERMAN	SPIDERMAN 2	SPIDERMAN X-MEN	STREET FIGHTER II	STRIDER II	SUMMER CHALLENGER	SUPER KICK OFF
MEGADRIVE – 3990 MS - ~~6990~~ - 2990	MEGADRIVE - 6990	M. SYSTEM - 2490	MEGADRIVE - 2990 GAME GEAR - 1990	MEGADRIVE - 2990	M. SYSTEM – 2490 GAME GEAR - 2595	GAME GEAR – 2495	MEGADRIVE – 5990	MEGADRIVE - 6990	MEGADRIVE - 3490	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE – 3990









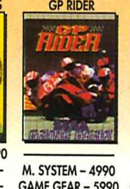




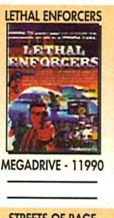


TALMITS ADVENTURE	T-2 ARCADE	T-2 JUDGMENT DAY	TURTLES HYPERSTONE	WARPSPEED	WC LEADER BOARD	WIZ'N LIZ	WRESTLE WAR	WWF STEEL CAGE	WWF WRESTLEMANIA	X-MEN	ZOOL
MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE – 5990 M. SYSTEM – 4490 GAME GEAR – 4990	MEGADRIVE – 5990 M. SYSTEM – 4490 GAME GEAR – 4490	MEGADRIVE – 4990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE - 2990	MEGADRIVE – 4490	MEGADRIVE – 2990	GAME GEAR – 2495	MEGADRIVE – 2990	MEGADRIVE – 3990	MEGADRIVE – 3490

NOVEDADES — DESCUENTO 500 Ptas.

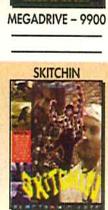





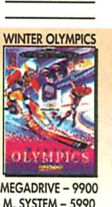




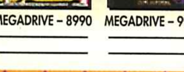
ALADDIN	ANDRETTI RACING	ART OF FIGHTING	ASTERIX	BARKLEY JAM!	BODYCOUNT	BUBBA'N STICK	CASTELVANIA	COOL SPOT	DONALD DUCK 2	DR. ROBOTNIK'S	DRACULA	DRAGON BALL Z II	DUNE 2	FLASH BACK
MEGADRIVE – 9900 M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR – 6990	MEGA DRIVE – 8990	MEGADRIVE – 9900	M. S. parte II – 5990 GAME GEAR - 5990	MEGADRIVE – 8990	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 9990	MEGADRIVE – 7990	MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR – 5190	M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990	MEGA DRIVE – 7990 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR – 5990	MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 4490 GAME GEAR – 3890	MEGADRIVE – 9990	MEGADRIVE – 9900	MEGADRIVE – 9900






GENERAL CHAOS	GP RIDER	HOOK	HYPER DUNK	JUNGLE BOOK	LANDSTALKER	LETHAL ENFORCERS	LOST VIKINGS	MASTERS OF COMBAT	MORTAL KOMBAT	MUTANT LEAGUE HOCKEY	NBA JAM	NBA SHOWDOWN	NORMY'S BEACH BABE	PETE SAMPRAS TENN
MEGADRIVE – 9990	M. SYSTEM – 4990 GAME GEAR – 5990	MEGADRIVE – 6990 GAME GEAR – 5090	MEGADRIVE – 8990	MEGADRIVE – Prox. M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990	MEGADRIVE - 12490	MEGADRIVE - 11990	MEGADRIVE – 9900	M. SYSTEM – 5990	MEGADRIVE – 9900	MEGADRIVE – 8990	MEGADRIVE – 9990 GAME GEAR – 6990	MEGADRIVE – 9990	MEGADRIVE – 8990	MEGADRIVE – 10490










PINK PANTHER	PRINCE OF PERSIA	ROAD RUNNER	ROBOCOP vs TERMINATOR	SONIC CHAOS	SHINING FORCE	STREETS OF RAGE	STREETS OF RAGE II	STRIDER II	SKITCHIN	SUB TERRANIA	THE OTTIFANTS	TURTLES TOURNAMENT	WINTER OLYMPICS	ZOOL
MEGADRIVE – 8990	MEGADRIVE – 9990	MEGADRIVE – 9900 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990	M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990	M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR - 5990	MEGADRIVE – 12490	M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5190	MEGADRIVE – 6990 M. SYSTEM – 4990 GAME GEAR – 5990	MEGADRIVE – 7990 M. SYSTEM – 6990 GAME GEAR - 5490.	MEGADRIVE – 8990	MEGADRIVE – 9900	MEGADRIVE – 8990 MASTER SYS – 5990 GAME GEAR – 5490	MEGADRIVE – 9990	MEGADRIVE – 9900 M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR – 5990	M. SYSTEM – 5990 GAME GEAR - 5990

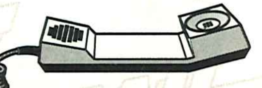


CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO



91 3802892

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

ESTAS SON TUS TIENDAS MAIL

CENTRO MAIL ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98

CENTRO MAIL BADALONA — SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97

CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10

CENTRO MAIL — C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23



CENTRO MAIL BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73



CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47



CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25



CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79





CENTRO MAIL MADRID — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15

CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72

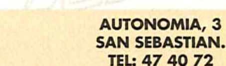


CENTRO MAIL MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TORREJON DE ARDOZ TEL: 677 90 24



CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82

CENTRO MAIL SALAMANCA — TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81



CENTRO MAIL S.SEBASTIAN — AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72



CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64



CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71



CENTRO MAIL VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA, TEL: 22 09 39

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM

POWER BASE CONVERTER



MEGADRIVE - 6490

CONTROL STICK



MASTER SYSTEM - 2590

CABLES PROLONGADORES



MEGADRIVE - 790

CONTROL PAD



MEGADRIVE - 2490
MASTER SYSTEM - 2490

PAD 6 BOTONES



MEGADRIVE - 2990

MEGASTICK



MEGADRIVE - 4690

CONTROL PAD



MASTER SYSTEM - 1590

SG PROPAD 2 6 botones



MEGADRIVE - 4990

INFRARED CONTROL PAD 2 UNIDADES/6 botones

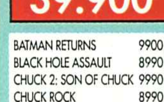


MEGADRIVE - 7990

MEGA CD



SUPER PRECIO 39.900



ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	9900	NHL HOCKEY 94	8990
BLACK HOLE ASSAULT	8990	NIGHT TRAP (2 CD)	12900
CHUCK 2: SON OF CHUCK	9990	PRINCE OF PERSIA	8990
CHUCK ROCK	8990	PUGGSY	7990
DRACULA	9990	ROBO ALESTE	8990
DRAGON LAIR	9900	SEWER SHARK	9990
DUNE	9900	SONIC CD	8990
FINAL FIGHT	8990	SPIDERMAN VS KINGPIN	9990
GROUND ZERO TEXAS	9990	TERMINATOR CD	10900
HOOK	9990	THUNDERHAWK	9990
JAGUAR XJ220	8990	TIME GAL	8990
JURASSIC PARK	9990	WOLF CHILD	8990
LETHAL ENFORCERS	10900	WONDER DOG	8990
MICROCOSM	8990	WWF RAGE IN CAGE	9990
MORTAL COMBAT	9990	YUMENI MANSION	11900

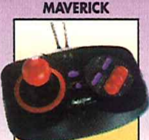
JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

PYTHON



MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIVE - 2395
NINTENDO - 1795

MAVERICK



MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIVE - 3290
NINTENDO - 2290

PAD PROGRAMABLE



MEGADRIVE - 8990
SUPERNINTENDO - 8990

TURBO TOUCH 360 — OFERTA — MD/ MS - 1990

SG SUPERBOARD — OFERTA — MD/ MS - 1990



SG FIGHTER — OFERTA — MD/ MS - 1990

SG MEGASTAR — OFERTA — MD/ MS - 1990

NEO GEO

CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL

¡SUPER PRECIO!



CONSOLA NEO GEO 54.990





NEOGEO+ ART OF FIGHTING 74.900

¡ATENCION!

IMPORTANTE BAJADA DE PRECIOS NEO GEO

3 COUNT BOUT	33990	NINJA COMMANDO	29990
ALPHA MISSION II	14990	PUZZLED	12990
ANDRO DUNOS	27990	RIDING HERO	11990
ART OF FIGHTING	23990	ROBO ARMY	14990
ART OF FIGHTING 2	39990	SAMURAI SHODOWN	33990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	12330	SENGOKU	24990
BASEBALL STARS 2	14990	SENGOKU II	39990
BLUE´S JOURNEY	11990	SPIN MASTER	33990
BURNING FIGHT	14990	SUPER BASEBALL 2020	13990
CROSSED SWORDS	16990	SUPER SIDEKICKS	28990
CYBER LIP	10990	THE SUPER SPY	14990
EIGHT MAN	14990	TOP PLAYERS GOLF	12330
FATAL FURY	12990	TRASH RALLY	14990
FATAL FURY 2	32990	WIEW POINT	39990
FATAL FURY SPECIAL	33990	WIND JAMMERS	33990
FOOTBALL FRENZY	9990	WORLS HEROES	27990
GHOST PILOTS	18990	WORLD HEROES 2	34990
KING OF THE MONSTERS	13990		
KING OF THE MONSTERS 2	14990	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**11990**
LEAGUE BOWLING	12990	**MEMORY CARD**	**5390**
MAGICIAN LORD	15990	**CABLE RF**	**3690**
MUTATION NATION	15990	**CABLE AV**	**2290**
NAM 1975	11990	**CABLE RGB (EURONECTOR)**	**2290**
NINJA COMBAT	14990	**ALIMENTADOR AC/CD**	**3790**





PRECIO SORPRENDENTE 59.900



CD32 +WING COMMANDER +DANGEROUS STREET

ALFRED CHIKEN	5990	GLOBAL EFFECT	5990	PREMIERE	3990
ALIEN BREED / QWAK	5990	INT. KARATE PLUS	3990	PROJECY X / F-17	5990
ARABIAN MIGHTS	5990	JAMES POND II	5990	ROBOCOD	5990
BUBBA'N' STIX	5990	JURASSIC PARK	5990	RYDER CUP	5990
CASTLES II	5990	LOTUS TRILOGY	5990	SEEK & OESTROY	5990
CHAOS ENGINE	5990	MEANS ARENAS	5990	SENSIBLE SOCCER	5990
D-GENERATION	5990	MICROCOSM	8990	SUPER PUTTY	3990
DISPOSABLE HERO	5990	MORPH	5990	TOTAL CARNAGE	6490
FLY HARDER	3990	NIGEL MANSELL	5990	TV SPORT DUO	5990
FRONTIER ELITE 2	5990	OVER KILL & LUNAR	5990	ZOOL	5990
FURY OF FURRIES	5990	PIMBALL FANTASIES	5990		

GAME GEAR +COLUMNS 14.900

4 EN 1 — PLUS



18.990

GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II



22.490

GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR DE CORRIENTE

MULTIMEGA

!NOVEDAD! 79.900



SONIC PACK

MASTER SYSTEM + CONTROL PAD + SONIC 4.990



PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -13900

MASTER GEAR CONVERTER -2995

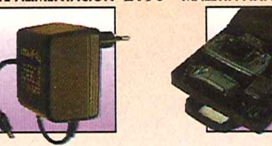


WIDE GEAR -2490

FUENTE ALIMENTACION -2190



MALETIN ATTACHE -3795



HANDY POWER KIT -4900

OFERTA



MAIL VxC

VENTA POR CORREO

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

91 380 28 92

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990
SCOPE POUCH	5.995
MARIO PAINT	11.990
JOYSTICK PROFESIONAL TOP FIGHTER	15.990

AERO THE ACROBAT	12990
BATTLETOADS	9490
BLUE BROTHER	9990
BUBSY	9990
CORRECAMINOS	9990
CYBERNATOR	10590
F ZERO	7490
GOOF TROOP	9990
GP 1	10990
LAWN MOVER	12490
METAL COMBAT (SCOPE)	10990
MICKEY MOUSE	12990
PAPER BOY 2	8990
POP & TWIN BEE	10590
SUPER MARIO KART	7490
SUPER R-TYPE	7490
SUPER SOCCER	7490
SUPER TENNIS	7490
TUFF ENUFF	11900
VIRTUAL SOCCER	11990
WINTER OLYMPICS	12990
YOSHI'S COOKIE	11990
ZELDA	7490

* EXCEPTO OFERTAS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

SUPER OFERTA CONSOLA SUPER NINTENDO 14.990

SUPER NINTENDO + FIFA SOCCER + 2 MANDOS — SUPER OFERTA 24.990

MAVERICK 2B - 3290
PYTHON 2B - 2990
OFERTA NINTENDO SCOPE + 4 JUEGOS - 7990
CONQUEROR 2 - 5990
INVADER 2 - 2595
PAD TRANSPARENTE - 3590
HANDY TRAY - 995 (OFERTA)
MALETIN - 4990
SN PROGRAMABLE - 11990
PHANTON - 5650
MULTICASE - 3390

CARTUCHOS NINTENDO

MEGAMAN 4 P.V.P. - 7990
KIRBY'S ADVENTURE P.V.P. - 7990
STARTROPICS P.V.P. - 6990
INDIANA JONES P.V.P. - 6490
JIMMY CONNORS P.V.P. - 5990

ADVENTURE ISLAND CLASSIC	4990	ROAD BLASTER	4995
ARCH RIVAL	6990	ROBIN HOOD	6990
BASEBALL	2995	ROBOCOP III	7990
BATTLETOADS	8990	SHADOW WARRIOR	4995
BEST OF THE BEST	6490	SHADOW WARRIOR II	5995
BIG FOOT	2995	SIMON QUEST	3995
BLADES OF STEEL	2995	SNAKES REVENGE	3995
BLUE SHADOW	3995	SNOW BROTHERS	6990
DARKAMN	7990	SOLOMONS KEY	3995
DOUBLE DRIBLE	3995	SOLOMON'S KEY 2	6990
DUCK TALES	6990	SPIDERMAN RETURN	7990
DYNABLASTER	4995	STREET GANGS	4995
ELITE	3990	SUOER V'BALL	3995
FAXANADU	2995	SUPER MARIO LAND 2	7990
G. FOREMAN'S	6990	SUPER MARIO LAND 3	8990
GOAL	4995	SUPER SPY HUNTER	3995
GUERRILLA WAR	3995	TECMO CUP FOOTBALL	6990
HAMMERIN' HARRY	6990	TERMINATOR 2	8990
INDY HEAT	6990	TETRIS	6990
IRON SWORD	2995	THE FLINSTONES	8990
KICK OFF	4990	THE SIMPSON 2	6995
LEGEND OF ZELDA	4995	THE SIMPSONS	5995
LOW G MAN	2995	TOP GUN	4995
MARIO & JOSHI	6990	TOP GUN SECOND MISION	5995
MEGA MAN	3995	TORTUGAS MUTANTE S	7990
MEGA MAN II	4995	TRACK & FIELD 2	4995
NEW GHOSTBUSTER II	4995	TURRICAN	4990
PAPERBOY 2	4995	WILLOW	4995
POW	4995	WORLD WRESTLING	3995
PROBOTECTOR	4995	WRESTLEMANIA	3995
RACKETT ATTACK	4995	WWF STEEL CAGE	7990
RAIBOW ISLAND	6990	ZELDA 2	4995

OFERTAS - 1995 - OFERTAS

PARASOL STAR
BATTLE OF OLYMPUS
BIONIC COMANDO
GAUNLET II
GOONIES 2
KICKLE CUBICLE
METAL GEAR
MISION IMPOSIBLE
PUZZNIC
RED OCTOBER
SOLSTICE
STEALTH ATF

CONSOLA NINTENDO 6900

JOYSTICK NINTENDO






NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1995
TURBO TOUCH - 1995
N-PRO - 1995

ALADDIN - 10490 (OFERTA)
ALFRED CHICKEN - 11990
ART OF FIGHTING - 12990
ASTERIX - 9490
BATMAN RETURNS - 10590
BUGS BUNNY - 12990
CHAMPIONS SOCCER - 11990
CLAY FIGHTER - 12990
DAFFY DUCK - 12990
DRAGON BALL Z II - 11990
EMPIRE STRIKE BACK - 12990
EQUINOX - 9890
F1 POLE POSITION - 11490
FIFA SOCCER - 11990
FINAL FIGHT 2 - 12490
FLASH BACK - 9890
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
KICK OFF 3 - 12490
LAMBORGHINI - 11995
LETHAL ENFORCERS - 14990
LOST VIKINGS 8990
MECH WARRIOR - 12490
MIGHT & MAGIC II - 12990
MEGAMAN X - 9990
MYSTICAL NINJA - 12490
NBA JAM - 10990 (OFERTA)
NIGEL MANSELL'S - 8990
PINK PANTHER - 10990
PLOK - 7990
ROCK'N ROLL RACING - 11990
SENSIBLE SOCCER - 9890
SKYBLAZER - 9890
SOCCER KID - 11990
SPACE ACE - 11990
STAR WING - 9990
STREET FIGHTER II TURBO - 12990
SUNSET RIDERS - 12490
SUPER BATTLE TANK II - 12990
SUPER MARIO ALL STAR - 9990
THE HUMANS - 9990
TINY TOON - 7990 (OFERTA)
TOTAL CARNAGE - 12490









TROLL - 9990
TURN & BURN - 12990
TURTLES TOURNAMENT - 12990
WORLD CUP STRIKER - 12990
WORLD CUP USA 94 - 8990
YOUNG MERLIN - 12990
ZOOL - 10990

SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO



ADDAMS FAMILY 2 - 5490
ALIEN 3 - 6990
ANOTHER WORLD - 5490
BEST OF THE BEST - 5490
BOB - 3990
COOL SPOT - 5490
COOL WORLD - 5490
CRASH DUMMIES - 6990
DARIUS TWIN - 4900
DENNIS THE MENACE - 5490






DRACULA - 2990
EARTH DEFENSE FORCE - 4900
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
JAMES BOND JR - 3990
JOHN MADDEN - 3990
JURASSIC PARK - 5490
KING ARTHUR'S WORLD - 4900
LEMMINGS - 6900
MORTAL COMBAT - 7990









MR NUTZ - 5490
NHLPA HOCKEY - 3990
PGA TOUR GOLF - 3990
PILOTWINGS - 5490
PRINCE OF PERSIA - 5490
PUSH OVER - 5490
RIVAL TURF - 6900
ROBOCOP 3 - 5490
STAR WARS - 5490
SPIDERMAN X-MEN - 5490







STREET FIGHTER 2 - 5490
SUPER ADVENTURE ISLAND - 6900
SUPER ALESTE - 4900
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER DOUBLE DRAGON - 6900
SUPER G. GOHST - 5490
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 4990
SUPER OFF ROAD - 4900
SUPER PARODIUS - 5490



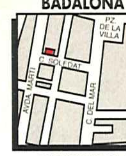


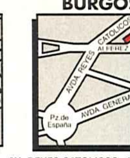



SUPER STRIKE GUN.- 5490
SUPER SWIV - 3990
SYVALION - 5490
TERMINATOR 2 - 6990
TEST DRIVE - 5490
TOP GEAR - 6900
TRODDLERS - 5490
WARPSPEED - 5490
WHIRLO - 5490
W. LEAGUE BASKETBALL - 6990



Estos son tus centros Mail

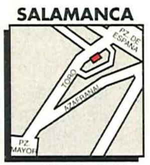



Ciudad	Dirección
ALICANTE	PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA	CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)	CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS)	C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO	PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS	AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA TEL: 24 05 47
MADRID (Atocha)	Pº. STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL)	CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID	PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID	AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID	EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA	CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA	CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN	CALLE AUTONOMIA, 3 TEL: 47 40 72
DosHermanas SEVILLA	CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
VIGO	PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA	CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71









COMPLEMENTOS GAME BOY

GAMEBOY 6.990



GAMEBOY + ZELDA 9.990



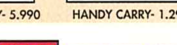




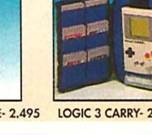








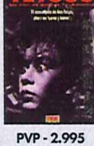




ILUMINACION	1.950
LUPA	1.595
CARRY ALL	1.990
CARRY ALL DIX	2.490
MALETIN ATTACHE	3.295
BATERIA NUBY	4.995
ADAPTADOR CORRIENTE	1.495
LIGHT BOY	3.690
LUZ Y LUPA	3.395
HANDY TRAY	995
BOSSTER BOY	6.995
GAME PACK	1.550
ADAPTADOR COCHE	1.595
SOLAR BOY (OFERTA)	2.900
HANDY BOY	5.990
HANDY CARRY	1.290
HANDY POWER KIT (OFERTA)	4.900
PLAY AND CARRY CASE	2.495
LOGIC 3 CARRY	2.190
HANDY SOUND (OFERTA)	995

VIDEO









3X3 OJOS	PVP - 2.495
3X3 OJOS-2ª parte	PVP - 2.495
ALITA	PVP - 2.495
BUBBLE GUM CAISIS	PVP - 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	PVP - 1.995
DOMINION TANK POLICE	PVP - 2.995
DOMINION TANK POLICE 2	PVP - 2.995
DOOMED MEGALOPOLIS	PVP - 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	PVP - 1.995
JUDGE	PVP - 1.995
MACROSS II	PVP - 2.995
RANMA 1/2	PVP - 2.495
ROBOT CARNIVAL	PVP - 1.995
TETSUO	PVP - 2.995
ULTIMATE TEACHER	PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI	PVP - 2.995
UROTSUKIDOJI 2	PVP - 2.995
WICKED CITY	PVP - 2.995

DRAGON BALL

LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1995
B. DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL	1995
AVENTURA MISTICA	1995

DRAGON BALL Z

LA SUPER BATALLA	1995
SUPER GUERRERO SONGOKU	1995
GARLICK JUNIOR INMORTAL	1995
EL MAS FURETE DEL MUNDO	1995
GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1995
LOS MEJORES RIVALES	1995

VENUS WAR	2995
FIST OF THE NORTH STAR	2995

CARTUCHOS GAME BOY

DESCUENTO 300 Ptas.













BART & BEANSTALK	P.V.P. – 5490
BATMAN THE ANIMATED SERIES	P.V.P. – 5490
BATTLETOADS 2	P.V.P. – 5490
BOMB JACK	P.V.P. – 4990
DARKWING DUCK	P.V.P. – 5990
DRACULA	P.V.P. – 4990
EL IMPERIO CONTRAATACA	P.V.P. – 5490
F1 POLE POSITION	P.V.P. – 5990
GARFIELD	P.V.P. – 5990
INDY	P.V.P. – 5990
JIMMY CONNORS	P.V.P. – 5490
KIRBY'S DREAM LAND	P.V.P. – 4490
KIRBY'S PIMBALL LAND	P.V.P. – 5490
MORTAL KOMBAT	P.V.P. – 5990
MYSTIC QUEST	P.V.P. – 5490
NIGEL MANSELL'S	P.V.P. – 4990
PIMBALL DREAMS	P.V.P. – 5490
POPEYE 2	P.V.P. – 5490
ROAD RASH	P.V.P. – 5990
SENSIBLE SOCCER	P.V.P. – 5990
SPEEDY GONZALEZ	P.V.P. – 5990
STAR WARS	P.V.P. – 5490
SUPER MARIO LAND	P.V.P. – 4490
SUPER MARIO LAND II	P.V.P. – 5990
SUPER MARIO LAND III	P.V.P. – 5990
TETRIS 2	P.V.P. – 5990
THE SPIRIT OF F1	P.V.P. – 5490
TINY TOONS II	P.V.P. – 5490
TOP RANKING TENNIS	P.V.P. – 4990
TURTLES 3	P.V.P. – 5490
WORLD CUP	P.V.P. – 4490
WORLD CUP USA 94	P.V.P. – CONS
XENON 2	P.V.P. – 5490
ZELDA	P.V.P. – 5990
ZOOL	P.V.P. – 5990

ATARI LYNX



11.900

SUPER PRECIO

OFERTA - 2.900 - OFERTA

AWESOME GOLF	RAMPAGE
BASKET BRAUL	ROBO-SQUASH
BILL & TED'S ADVENTURE	ROBOTRON
BLOCKOUT	S.T.U.N. RUNNER
CRISTAL MINE	SCRAPYARD DOG
CHIP'S CHALLENGE	SLIME WORLD
KUNG FOOD	TOURNAMENT CYBERBALL
MS. PACMAN	XENOPHOBE
PAPERBOY	XYBOTS

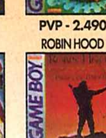


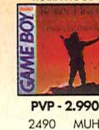
MEGADRIVE	- 11495
M SYSTEM	- 7995
SUPER NINTENDO	- 10995
GAME BOY	- 7495
NINTENDO NES	- 7495

VIDAS Y ENERGIA ILIMITADAS, ACCEDER A CUALQUIER NIVEL, CON PRO ACTION REPLAY ES TAN FACIL COMO JUGAR.

OFERTAS GAME BOY

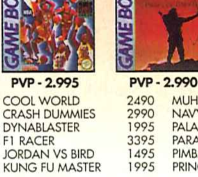
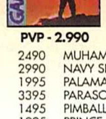
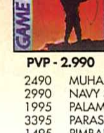
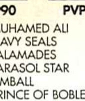
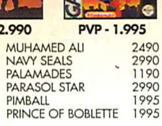


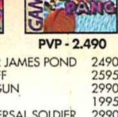
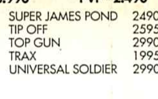









ADDAMS FAMILY	PVP - 2.490
ADVENTURE ISLAND II	PVP - 2.490
BEST OF THE BEST	PVP - 2.990
BOULDER DASH	PVP - 1.995
CASTLE QUEST	PVP - 2.490
CHUCK ROCK	PVP - 2.490
CLIFFHANGER	PVP - 2.490
DENNIS THE MENACE	PVP - 2.490
FELIX THE CAT	PVP - 2.490
GARGOYLES	PVP - 1.995
KICK OFF	PVP - 2.995
KRUSTY'S FUN HOUSE	PVP - 2.990
NBA	PVP - 2.995
ROBIN HOOD	PVP - 2.990
SPIDERMAN	PVP - 1.995
TERMINATOR 2	PVP - 2.990
TETRIS	PVP - 3.990
PANG	PVP - 2.490

COOL WORLD	2490	MUHAMED ALI	2490
CRASH DUMMIES	2990	NAVY SEALS	2990
DYNABLASTER	1995	PALAMADES	1190
F1 RACER	3395	PARASOL STAR	2990
JORDAN VS BIRD	1495	PIMBALL	1995
KUNG FU MASTER	1995	PRINCE OF BOBLETTE	1995
PRINCE VALIANT	2990	SUPER JAMES POND	2490
R-TYPE	1995	TIP OFF	2595
RODLAD	1495	TOP GUN	2990
SPIDERMAN X-MEN	3490	TRAX	1995
STAR TRECK	2490	UNIVERSAL SOLDIER	2990

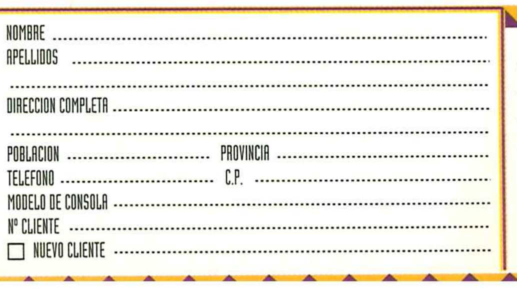
SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

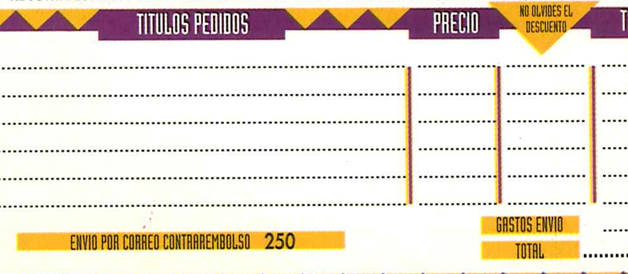
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)

SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

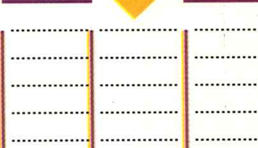


NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....



TITULOS PEDIDOS	PRECIO	NO OLVIDES EL DESCUENTO	TOTAL

ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250

GASTOS ENVIO

TOTAL

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Mega CD con 2 juegos + adaptador para juegos europeos. Todo nuevo, por aparato M6H compatible con Mega Drive y Super Nintendo. Preguntar por Diego. TF:93-7353929.

CAMBIO Super Nintendo con 4 juegos y Game Gear con 3 juegos + adaptador + una cadena de música, por Neo Geo con juego o por Mega Drive con Mega CD. Preguntar por Alberto. TF:91-3033743.

CAMBIO «Ranger-X» en perfecto estado, por uno de éstos: «Aladdin», «EA Soccer» o «Eternal Champions». Llamar por la tarde de 7:00 a 9:00 horas y preguntar por David. Todos los juegos son de Mega Drive. TF:93-6301095.

CAMBIO consola Super Nintendo con 11 juegos, un Super Scope y una Game Gear, por Neo Geo con algún juego. Preguntar por Santos. TF:949-254018.

CAMBIO durante un período de tiempo los juegos de Master System II: «Sonic», «Psycho Fox», «Ghouls'n Ghost» y «Bank Panic», por juegos de la misma consola: «Cool Spot», «Aladdin», «Asterix», «Masters of Combat», «Streets of Rage» y «Streets of Rage 2». Llamar a partir de las 5:00 horas y preguntar por Víctor. TF:91-8823334. .

¡ATENCION! 4 X 2. Cambio 4 juegos de Master System II (a elegir) por 2 de Mega Drive: «FIFA International Soccer» y «Fatal Fury». Preguntar por Antonio Jesús. TF:957-271343.

CAMBIO «Super Mario World» y «X-Men» por «Legend of Zelda». Todo de Super Nintendo. Preguntar por Andrés. TF:91-6181213.

ME GUSTARIA CAMBIAR Game Gear con «Sonic 2», por Mega Drive con algún juego o Master System más 2 juegos (uno que sea de basket). Llamar de 17:30 a 20:00 horas. Sólo Madrid. Preguntar por Mario. TF:91-4072570.

CAMBIO «Ranma 1/2» de Super Nintendo. Está nuevo. Cambio por «FIFA International Soccer» de la misma consola. Llamar a partir del 2 de julio de 7:00 de la tarde en adelante. Preguntar por David. TF:91-6100319.

CAMBIO para siempre estos juegos de Mega Drive: «WWF», «Spiderman» y «Sonic», por «Pantera Rosa», «The Addams Family», «Crash Dummies», «Spiderman X-Men» y «Mortal Kombat». Cambio uno por otro. Preguntar por Sergio. TF:91-6529701.

VENTAS

¡OFERTON! por sólo 14.000 pesetas: Game Boy + Light Boy + Play + Carry Case + Tetris + Super Mario Land. Y de regalo, «Prince of Blobette» y «Mickey Mouse». Llamar y preguntar por Alejandra. TF:93-6656626.

ME GUSTARIA VENDER «Shilpeed» y «Microcosm». Sin estrenar. Los dos de Mega CD II, por 7.500 pesetas cada uno. Interesados, llamar a partir de las 8:00 horas. TF:943-214574.

VENDO los juegos de Master «Sonic Chaos», «Land of Illusion», «Chuck Rock 2», «Sonic 2», «Taz-Mania», «Rainbow Islands» y «Donald Duck», por 3.000 pesetas cada uno. Preguntar por Israel. TF:956-760483.

VENDO Master System II con 6 juegos y un mando a estrenar, por sólo 17.000 pesetas. Todo en perfecto estado. Preguntar por Rafa. TF:957-650067.

VENDO Mega Drive con juegos: «Sonic» y «Sonic 2» + un mando. Nueva, en muy buen estado. Todo por 15.000 pesetas. Preguntar por Sergio. TF:91-7723492.

VENDO Game Gear con los juegos: «Sonic», «Alien 3», «Chakan» y «Sonic Chaos» + el convertidor para televisión. Todo por 15.000 pesetas. También vendo para Mega Drive los juegos: «Tiny Toons» por 3.000 pesetas, «Bubsy» por 4.000 pesetas o «Jurassic Park» por 4.000 pesetas. Preguntar por Dani. TF:93-2145720.

VENDO consola NASA compatible con Nintendo + 42 juegos en memoria + pistola + 4 juegos de pistola y 2 mandos por 8.000 pesetas. Llamar por las tardes. Preguntar por Daniel. TF:91-3232533.

VENDO Master System II con 2 mandos, uno con 3 botones y 7 juegos, casi nuevos. Entre ellos están: «Alien 3», «Castle of Illusion», etc... Precio 20.000 pesetas. Escribir a: José Ruiz García, c/Juan del Rey Calero, 3. 14400 Pozoblanco (Córdoba).

VENDO consola Mega Drive con un juego y un mando, por 12.000 pesetas, y vendo juegos de Mega Drive por 2.000 pesetas: «Wimbledon», «Joe Montana», «Super Volleiball», «European Club Soccer», «Lakers Vs Celtics» y «Sonic». Preguntar por Joan. Llamar de 7:00 a 9:00 horas. TF:93-4276349.

VENDO juegos para Mega Drive con sólo un mes. «Sonic 3» por 7.000 pesetas y «Jungle Strike» por 6.000 pesetas. ¿A qué esperas? Preguntar por Sergio TF:91-7416084.

VARIOS

CAMBIO consola compatible con Nintendo, dos mandos y 14 juegos + Game Boy y dos juegos, por Mega Drive en buen estado con dos mandos y un juego, o lo vendo. Precio a convenir. Preguntar por Mario. TF:91-6996727.

CAMBIO «Street Fighter II» de Mega Drive por «FIFA Soccer» de la misma consola con caja e instrucciones, o vendo por 9.000 pesetas. Llamar de 7:00 a 9:00 de la tarde. Preguntar por Yon. Sólo Madrid. TF:91-5313574.

VENDO Barcode Battler por 5.000 pesetas, o lo cambio por el juego «The Legend of Zelda» de Super Nintendo. Sólo Córdoba. Preguntar por Juan. TF:957-411420.

CAMBIO O VENDO los juegos: «Fantasía», «Jurassic Park», «Truxton», «Chiki Chiki Boys» y «Road Rash». Sólo Madrid. Preguntar por Sergio. Llamar por las tardes. TF:91-4740903.

VENDO Game Boy con 21 juegos, o la cambio por una Super Nintendo con uno o dos juegos buenos. El precio es negociable. Preguntar por Pablo. TF:968-212651.

COMPRO Game Boy barata sin juegos, y vendo para Master System: «Lemmings», «Ch. Europe» y «Speedball 2» a 2.000 pesetas, o los cambio por otros juegos. Preguntar por Fernando. TF:955902541.

VENDO O CAMBIO Nintendo con 76 juegos en memoria, pistola y juegos + 2 joystick, entre ellos «Road Fighter Wide», por Master System con «Sonic». Preguntar por Miguel Angel. TF:925-407181.

VENDO O CAMBIO Nasa con pistola, casco y 3 juegos, por Game Gear, o la vendo por 15.000 pesetas. Escribir a: Félix Regalado Caro, c/Don Marcelino Núñez, 2. 21640 -Zalamea la Real- (Huelva).

VENDO O CAMBIO consola Game Gear + Super Nintendo con 11 juegos + Super Scope, por Neo Geo con algún juego, o bien por 80.000 pesetas. ¡¡NEGOCIABLES!! Preguntar por Santos. TF:949-254018.

VENDO «Ex-Mutants» y «Air Driver» de Mega Drive por 5.000 pesetas. O cambio por algún otro juego de Mega Drive, el «Arcade Power Stick» o el «Fighter Sticks». Llamar de 8:00 a 11:00 horas. Preguntar por Toni. TF:971-658120.

COMPRAS

COMPRO caja e instrucciones de «Bola de Dragon Z», «The Pink Panther» y «Sonic CD». Preguntar por Samuel. TF:93-6502692.

COMPRO Super Nintendo con 2 mandos y juego. A poder ser «Sensible Soccer» o «Striker». Compro por 18.000 pesetas. Interesados, dejar nombre, dirección y teléfono. Preguntar por Sergio. TF:91-6943267.

COMPRO juegos de Game Boy o Mega Drive, por tan solo 1.000 pesetas. Sólo Lleida. Preguntar por Aitor. TF:973-223502.

COMPRO «Sensible Soccer» de Super Nintendo, por 4.000 o 5.000 pesetas, y el «FIFA International Soccer» de Mega Drive por el mismo precio. Preguntar por Jorge. TF:91-5549319.

COMPRO Super Nintendo con juegos y mandos. La compro por 8.000 pesetas, y si tiene más de dos juegos, por 10.000 pesetas. Llamar todos los días de 3:00 a 5:00 horas. Preguntar por Pedro. TF:96-5391849.

COMPRO Mega Drive en buen estado, con algunos juegos. Precio a convenir. Sólo para Madrid. Además, regalo 115 cromos de dinosaurios. También compro Super Nintendo en buen estado con juegos. Regalo 3 maquinitas. Preguntar por Álvaro. TF:91-3231393.

COMPRO estos juegos para Mega Drive: «NBA All Star» por 2.000 pesetas, y «Streets of Rage II» por 3.000 ó 3.500 pesetas. Sólo de Bilbao. Preguntar por Miguel Angel. TF:94-4260654.

COMPRO caja de «Aladdin» por 500 pesetas. Preguntar por Alberto. Sólo Zaragoza. TF:976-573168.

COMPRO Super Nintendo o Mega Drive con algún juego o sin ellos, me da igual. Preguntar por Jesús. Llamar entre las 7:30 y 10:30 de la noche. TF:968-554394.

COMPRO las instrucciones en español del «Ranma 1/2» de Super Nintendo. También me valen las fotocopias de este manual. Preguntar por Sergio. TF:93-3022709.

CLUBS

SI QUIERES tener trucos de Mega Drive, apúntate al club "TRUQUELE", es gratis. Preguntar por Mariano (Hijo). Llamar a partir de la 17:00 horas. Sólo Madrid. TF:91-6732202.

ACABAMOS DE FORMAR un club. Si te interesa saber trucos para tu consola o Pc, éste es tu club. Llama de 6:00 a 10:00 de la tarde y pregunta por Edu. TF:93-3504494.

CLUB BLACK CAT todas las consolas. Mándanos tu duda y una foto, y recibirás la respuesta y el carnet. Escribe a: Manuel Jesús Morillo Martínez, c/Alheli, 13. 41520 -El Viso del Alcor- (Sevilla).

SI ERES de Zaragoza, tienes una consola de Sega y quieres saber trucos, etc... ¡éste es tu Club! El "Game-Master-Drive". ¡Sólo quedas tú! Preguntar por Dani. Sólo Zaragoza. TF:976-410686.

CLUB "DRAGON" Si eres de Benidorm o alrededores y tienes consola de Sega o Nintendo, ven a nuestro club. Tenemos un local para todos los consoleros. Damos carnet. Escribir a: Toñi Masip Guerrero, c/Salamanca, Edificio Elkano I, Local 4. 03500 -Benidorm- (Alicante).

QUIERO FORMAR UN CLUB de usuarios de ordenador ZX, Spectrum y Game Gear. Intercambiaremos trucos, etc... Enviar carta a: Juan Pedro Gil Guirado, c/Ramón y Cajal, 22. 02500 -Tobarra- (Albacete). O llamar de 19:00 a 20:00 horas de la tarde. TF:967-325455.

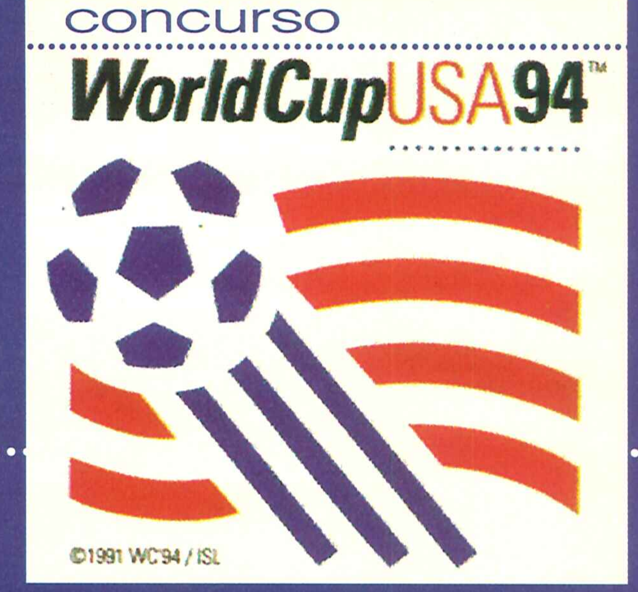
EL PRÓXIMO 3 de septiembre se abrirá un club de videojuegos Ibajo el nombre de "Top Secret". Interesados, escribir a: Pedro García Muñoz, Avenida Carlos III, 69-2º 2. 14014 -Córdoba-.

CLUB MAVERICK Información de trucos de todas las consolas, venta, cambio, periféricos... de todo un poco. Escribe a: José Miguel López, c/Padre Claret, 2-6º G. 28002 -Madrid-.

ME GUSTARIA cartearme con chicos y chicas que tengan una Mega Drive o un Spectrum, y a los que les gusten los Manga Japoneses. Interesados, preguntar por Rodrigo. TF:986-226746.

GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADORE

CLASIFICACIÓN *final*



GANADOR CONSOLA MULTI-MEGA + SET PRODUCTOS WORLD CUP

Jose L. Meira Perez ....Mostoles

GANADORES DE BALON OFICIAL WORLD CUP USA 94

Miguel Navarro ....Alicante
Alex Perez Rivas ....Badalona
Francisco Rodriguez ....Barcelona
Juan Carlos Martinez ....Barcelona
Juan Pablo Pelloso..........................Bilbao
Gonzalo Martinez ....Burgos
Daniel Muñoz Rdgez ....Fuengirola
Ricardo Galvez Portela ....Montera
German Sastre Alvarez...........Tres Cantos
Mikel Alcala Azpiroz ....S.Sebastian
Antonio P. Dominguez ....Sevilla
Miguel Celemin Hdez. ....Sta. Maria
Angel Maria Jimenez ....Torrejon
Sastre Alvarez German ....Tres Cantos
Juan Jose Rodriguez..........................Vigo
Sergio Arroyos Cañada ....Zaragoza

GANADORES CAMISETA WORLD CUP USA 94

Tomas Vargas Serrano ....Mostoles
Pablo Fdez. Damuñas.................Badalona
Raul Carrasco Roman ....Badalona
Daniel Recuero ....Sta.Maria
Alvaro Rodriguez ....Fuengirola
Marc Ferrer Quiroñer..................Badalona
Johnny Barham ....Mostoles
Juan Jose Lopez ....Mostoles
Alejandro Carlos Glez. ....Mostoles
Ruben Lorenzo Almagro..............Fuengirola
Fco. Sarria Holgado...................Fuengirola
Lima Camacho David ....Tres Cantos
Moises Padrones García ....Bilbao
Alvaro Morales Hdez. ....Fuengirola
Alberto Calleja Ramones ....Mostoles
Fco.Javier Loscos ....Zaragoza
David Miles Serrano ....Fuengirola
Raul Redondo Rosa...............S.Sebastian
Ramon Redondo Perez ....S.Sebastian
Jose Maria Ponferrad ....Barcelona
Francesco Puneda ....Barcelona
Juan Jimenez Martin ....Fuengirola
William Bergstrom.....................Fuengirola
David Langmaack ....Fuengirola
Guillermo Jimenez ....S.Sebastian
Jorge Peral Paris.......................Sta. Maria
Jaime Manuel Picatos ....Fuengirola
Angel Roman Hurtado..................Mostoles
Aurelio Fontecilla ....Zaragoza

GANADORES GORRA WORLD CUP USA 94

Guillermo Halis ....Tres Cantos
Guillermo Lopez ....Burgos
Juan Jose Perez ....Burgos
Pedro Garcia...........................Tres Cantos
Ivan Chocano Hdez.....................Sta. Maria
Raul Palancar Rguez. ....Sta. Maria
Pedro Garcia..........................Tres Cantos
Augusto Arrieta ....Tres Cantos
Antonio Quesada Fdez. ....Sta. Maria
Fco. Javier Cañizares ....Sta. Maria
Luis Rodenas ....Barcelona
Pedro Garcia Ortega ....Tres Cantos
Augusto Ortega A. ....Tres Cantos
Guillermo Malis Ortuño ....Tres Cantos
Roman Olmeda ....Barcelona
Xuban Intxasti ....S.Sebastian
Juan Carlos Pricto ....Vigo
Guillermo Lopez ....Burgos
Juan Jose Perez ....Burgos
Juan Barbera Cepeda ....Torrejon
Mustafa Hadman.........................Sta. Maria
Enrique Garcia Lagun ....Sta. Maria
David Labrador Delgado ....Vigo
Nazaret Fdez. Copez ....Torrejon
Guillermo Meras Redondo ....Mostoles
Carlos Bretones Perez ....Mostoles
Daniel Gil Cobos ....Sta. Maria
Carves Mora..........................Barcelona 1
Ricardo Izquierdo Diaz ....Sta. Maria
Fernando De Pablo ....Burgos
Victor Canges ....Tres Cantos
Miguel Ramajo ....Sta. Maria
Juan Vicente Herrera ....Sta. Maria
Jose Carlos Marzon ....Vigo
Daniel Obon Olivares ....Zaragoza
Antonio Ruiz Bogarin ....Sta. Maria
Victor Campos Aranda ....Tres Cantos
Pablo Nebat Cambas ....Tres Cantos
Alfonso Aguaran ....Burgos
Pedro Cesar Lopez ....Burgos
Juan Manuel Garcia ....Burgos
Jorge Gonzalez ....Burgos
Jose Ramon Grela ....Mostoles
Pedro Jose Saez Marc ....Zaragoza
Daniel Obon Olivares ....Zaragoza
Xavier Xxxxxxxxxx......................Barcelona
Joaquin Lopez ....Barcelona
Roberto Exposito Muñoz............Sta. Maria
Miguel Angel Celemin ....Sta. Maria
Enrique Arevalo Sanz ....Sta. Maria
Javier Jobe Escudero..................Zaragoza
Sergio Verges ....Barcelona
Sandro Marciano Zorr ....Barcelona
Miguel Angel Loma ....Burgos
Oscar Hidalgo Marin ....Torrejon
Alejandro Martinez ....Sta. Maria
Ernesto Corral Alons ....Vigo
David Berrocal..............................Montera
Abraham Espinar Pozo ....Badalona
Javier Jobe Escudero..................Zaragoza
Marc Font ....Barcelona
Javier Fernandez.......................Barcelona
Daniel Garcia............................Barcelona
Juan Jose Franco..........................Montera
M. Rhony Mahamed ....Sta. Maria
Daniel Oliver Morcil ....Sta. Maria
Raul Gonzalez Campos ....Sta. Maria
Matias Serrano ....Sta. Maria
Luis Cavalue..............................Barcelona
Felipe Cubillo Navajo ....Tres Cantos
Carlos Perez Prieto ....Vigo
Jesus Perez Sanchez ....Sta. Maria
Sergio Ruiz Hernandez ....Mostoles

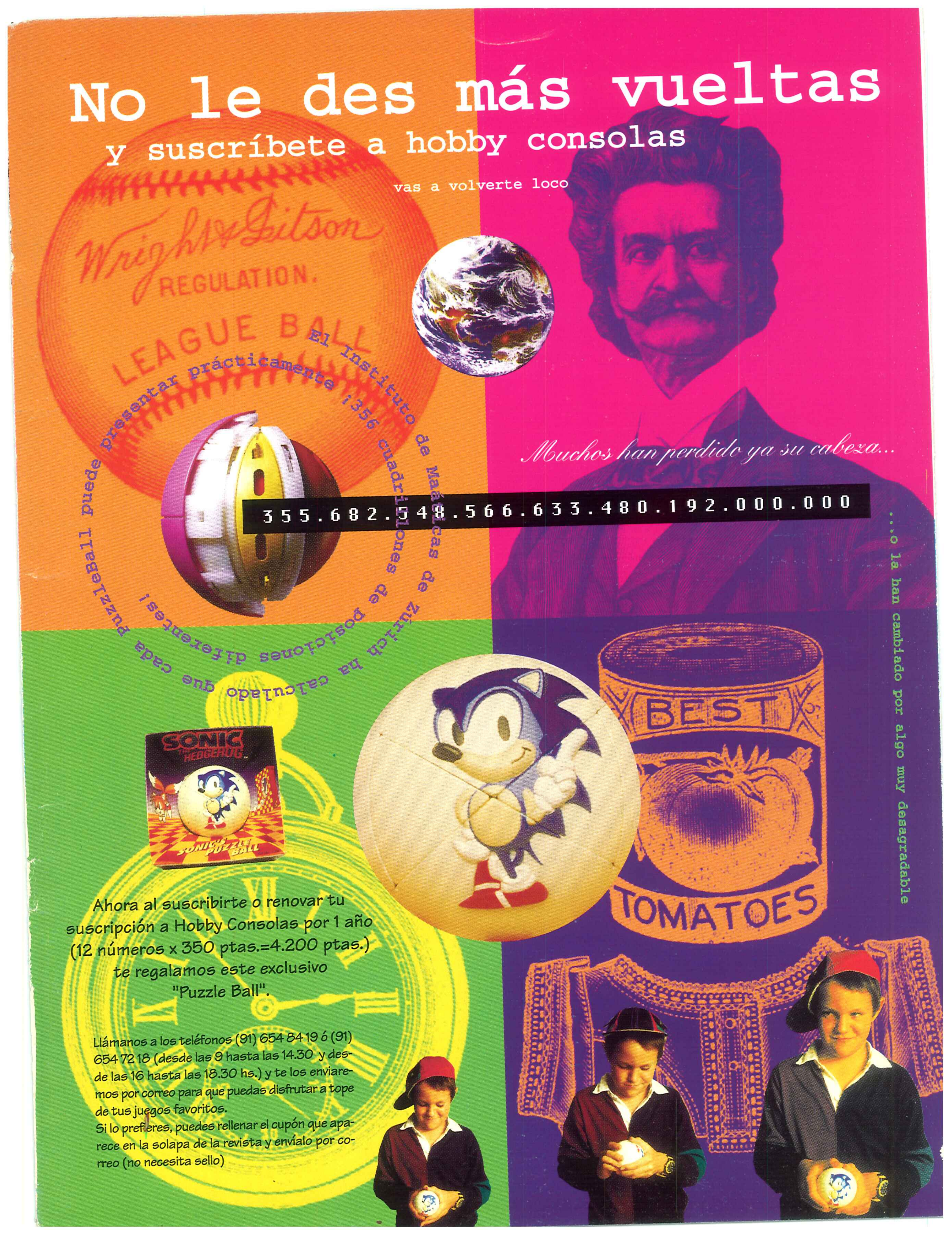
GANADORES LLAVERO WORLD CUP USA 94

Alvaro Espejo Gomez ....Fuengirola
Salvador Nuñez Gomez ....Fuengirola
Sergio Blamud Perez ....Sta. Maria
Juan Antonio Brenam....................Torrejon
Jonas Cuadrado Rende ....Mostoles
Javier Rodrigo Carra ....Mostoles
Juan J. Lopez Delgado..............Fuengirola
Ignacio Conde Bueno.................Sta. Maria
Daniel Garcia Cañas ....Torrejon
Fernando Calo Sanchez ....Sta. Maria
Mikel Lozano Losa ....S.Sebastian
Javier Valdivieso........................Fuengirola
Jose Antonio Maila ....Fuengirola
Miguel Angel Celemin ....Sta. Maria
Mikel Chillida Gutierrez ....S.Sebastian
Borja Sanz Andaluz ....Zaragoza
RubenAlvarez Pastor ....Sta. Maria
Jose Esteban Fdez. ....Sta. Maria
Vicente Alonso ....Burgos
Adrian Rodriguez ....Burgos
Alfredo Alonso Vicen ....Torrejon
Angel Perez Carpinte ....Vigo
David Sanchez ....Barcelona
Rower Bernabe ....Barcelona
David Ramirez Padilla.............Tres Cantos
Rodrigo Otero Miguez ....Vigo
Vicente Alonso ....Burgos
Adrian Rodriguez..............................Bilbao
Daniel Gonzalez...............................Burgos
Juan Garrido Ege ....Montera
Alfredo Rodriguez ....Mostoles
Luis Vicente Hdez. ....Zaragoza
Miguel Angel Rdgz. ....Sta. Maria
Josu Ourandia Alanz ....Bilbao
Alberto Ausin..................................Burgos
Luis Javier Paulino ....Sta. Maria
Marco Marina ....Torrejon
Jose P. Hoyas Vadillo ....Sta. Maria
Rafael Alberto Lemas..........................Vigo
Alberto Cifuentes.......................Barcelona
Jose Angel Hernandez ....Barcelona
Jose Antonio Sanchez ....Sta. Maria
Juan Guillen Lozano ....Torrejon
Sergio Jimenez Moral ....Torrejon
Ivan Martinez Sanchez ....Sta. Maria
Francisco Babiano Ruiz ....Sta. Maria
Pedro Garcia..........................Tres Cantos
Angustio Arrieta ....Tres Cantos



Y EL GANADOR DE LA ESPECTACULAR DEMO DESK DE SEGA ES...
Gonzalo García Serrano, de Granada.
Además ha ganado una Mega Drive, un FootPedal, un Volante, el cartucho "Virtua Racing" y una cazadora de piel exclusiva de Sega.



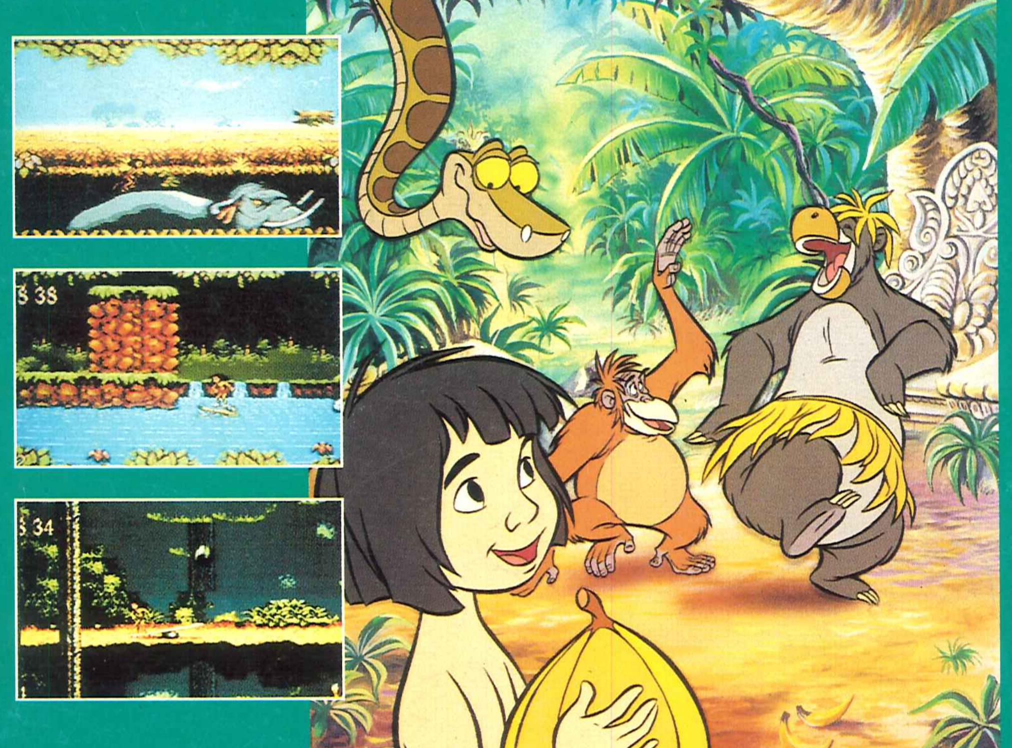

No le des más vueltas
y suscríbete a hobby consolas
vas a volverte loco
Wright & Ditson
REGULATION.
LEAGUE BALL
El Instituto de Matemáticas de Zurich ha calculado que cada puzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!
Muchos han perdido ya su cabeza...
355.682.548.566.633.480.192.000.000
...o la han cambiado por algo muy desagradable
BEST
TOMATOES
SONIC THE HEDGEHOG
SONIC PUZZLE BALL
Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas.=4.200 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)



Presenta El Video Juego

El CLASICO de WALT DISNEY

El Libro de la Selva





Cubre tus necesidades básicas y escolta a Mowgli a través de la jungla hasta dejarlo sano y salvo en el poblado de los humanos. ¡Lucha contra la serpiente de ojos saltones, y vence a Shere Khan, el tigre voraz, en esta excitante aventura basada en un clásico de Disney! ¡Te volverás loco!

DISPONIBLE EN:



NES
GAME BOY

